2'95 euros
CANARIAS 3,10 €

SHOOTERS ABSTRACTOS
El cosmos es poligonal



GODZILLA Y OTROS MOSTRENCOS RADIACTIVOS
¡Juegos de monstruos! ¡Groar!

VERSIÓN 2.0 Nº 182
ENERO 2008 · 2,95 €
CANARIAS: 3,10 €



WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO ... RETRO

xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

¡DEGUSTAMOS CONTRA 4!
El arcade más puro para Nintendo DS

BURNOUT PARADISE
¡Lo analizamos antes que nadie!



PS3 • XBOX 360

CONDEMNED 2 BLOODSHOT

¡LO HEMOS JUGADO!

La tabla con sangre entra

SÚPER DESCUENTO
5€

EN ESTOS JUEGOS
- LA BRÚJULA DORADA / PS3
- MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. / WII
- ACE COMBAT 6 F.O.L. / XBOX 360
- SINGSTAR LATINO / PS2
- SYPHON FILTER: L.S. / PSP



¡CONCURSO GALÁCTICO!
REGALAMOS 30 SUPER MARIO GALAXY



ESPECIAL SPECTRUM
25 AÑOS DEL MITO DE 8 BITS


+ PERSONA 3 - DEVIL MAY CRY 4 - THE CLUB - SOCOM TACTICAL STRIKE - ESPECIAL PRIMER ANIVERSARIO...

INTRO

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro
Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Ramón Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero, Armando Galván
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Noel Ceballos, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Óscar Becerra
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel: 981 57 37 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.schrader@ga-burda.com **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. vwright@l-g-a.com **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. robert@hfgs.it **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 eva.twine@igalondon.co.uk **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. laxe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. ilimitada@ilimitadapub.com **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 publihel@hellasnet.gr **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. Karin.sodersten@interdeco.se **USA:** L.G.A. New York. Dawn ERICKSON. Tel 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 heidisarazen@hotmail.com **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 ivanmontanari@hotmail.com **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 Marzban@mediascope.com **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 83. **TAIWAN:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7, Pol. Ind. Can Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 11209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARI

DISEÑO ORIGINAL: UGO R. SÁNCHEZ



UN AÑO DE EGO

No exactamente un año, como repetiremos más adelante: doce números de **Xtreme** que en realidad conforman un año y un mes. Añadámosle los seis números en los que **Xtreme** era un suplemento dentro de la antigua **Superjuegos** que acabó devorando con su irresistible encanto a la cabecera clásica, y tendremos como resultado que es absolutamente ridículo celebrar nada.

Bueno, sí. Que **Xtreme** lleva un buen puñado de números dando la brasa, que cada vez estáis más contentos por lo que nos decís en e-mails y foros virtuales, y que nuestro ego sigue disparatándose día tras día, entusiasmados como estamos con vuestros halagos y con la sana consciencia de que estamos haciendo algo especial. Algo diferente. Una revista que vosotros estabais deseando leer, y nosotros deseando escribir. Y éste nos parece un momento tan bueno como cualquier otro para celebrarlo.

Para ello, repasamos fulminantemente todas nuestras portadas y, de paso, el año que dejamos atrás. Os contamos unas cuantas curiosidades y nos congratulamos, albricias, de que enero sea un mes tan escaso en lanzamientos Triple A para volcarnos con un número aún más raro, extravagante y personal de lo acostumbrado. Hemos hecho acopio de filias y neuras y las hemos analizado y deglutido para vosotros: monstruos gigantes, *shooters* abstractos, retrospectiva del **Spectrum** y una nueva sección, **10 Sobre 10**, donde seguimos pasándonos por el puente de Waterloo el sórdido y necio tema de las notas. ¿Queréis juegos perfectos? Pues cada mes, en **10 Sobre 10**, repasamos juegos impecables, perfectos, absolutamente memorables e indiscutiblemente soberbios.

Aunque como siempre, y a diferencia de otros, en **Xtreme** todo lo dejamos... abierto a discusión. _JOHN TONES

CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS VERMUT

HOY: LOS JEFES FINALES







xtreme

SUMARIO

#182
ENERO
2008

Descubre todo el horror contenido y violencia explícita de la brutal segunda parte de **Condemned**. No te pierdas el concienzudo análisis de la megaestrella de la conducción, **Burnout Paradise**, y un reportaje sobre la gloriosa época del **Spectrum**. Salud y que no se os atragante el turrón.

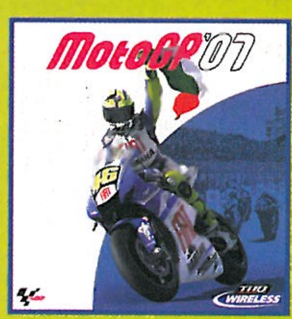
REPORTAJE
CONDEMNED 2:
BLOODSHOT
PÁG. 18

ANÁLISIS
BURNOUT
PARADISE
PÁG. 60

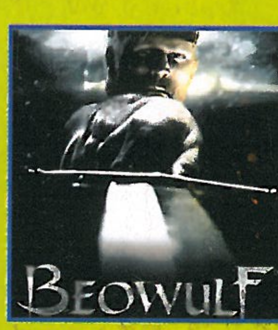
SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



Todos los juegos que buscas están en movistar emoción



MOTOGP



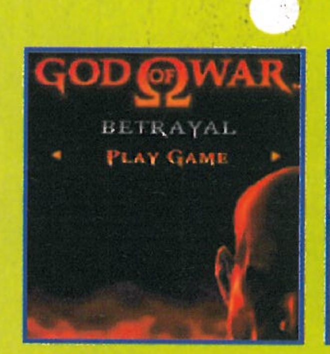
BEOWULF



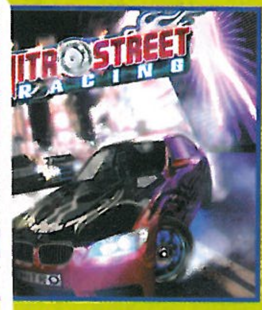
CRASH



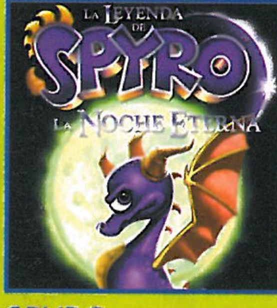
PRINCE



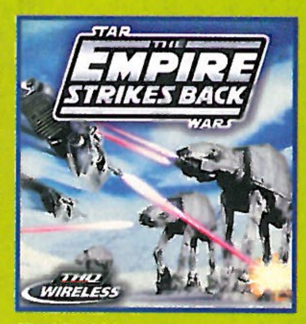
GOW



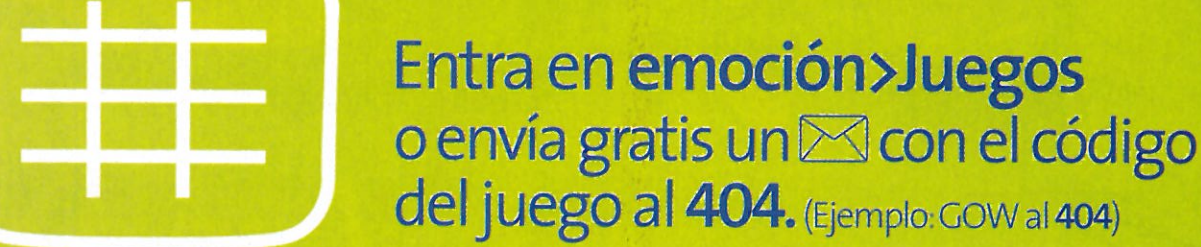
NITRO



SPYRO



FUERZA



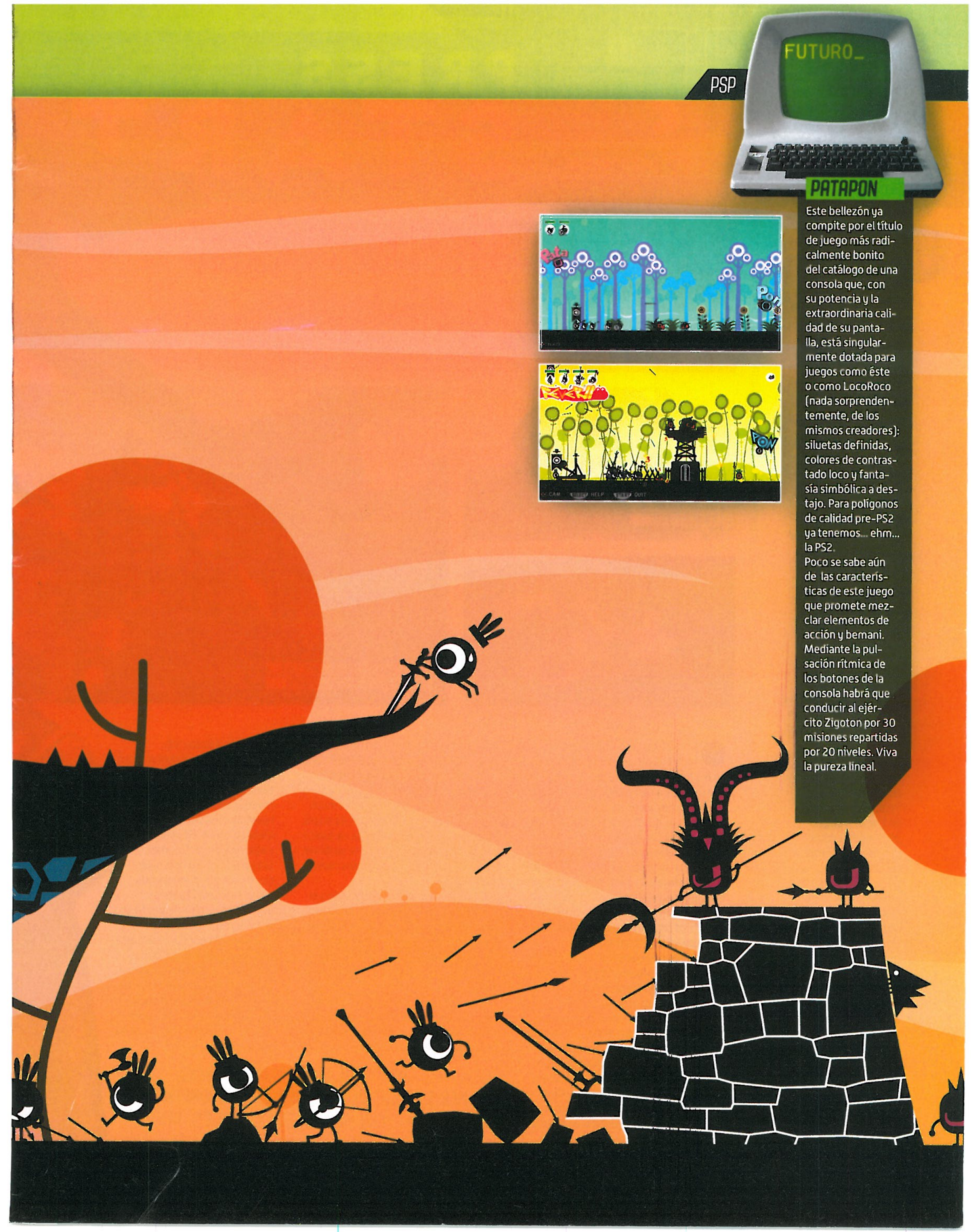




Envio y recepción gratuitos del mensaje. Coste de navegación: 50 cent/sesión 10 min (58 cent. IVA incluido). Más info en movistar.es



www.movistar.es



PATAPON

Este bellezón ya compite por el título de juego más radicalmente bonito del catálogo de una consola que, con su potencia y la extraordinaria calidad de su pantalla, está singularmente dotada para juegos como éste o como LocoRoco (nada sorprendentemente, de los mismos creadores): siluetas definidas, colores de contrastado loco y fantasía simbólica a destajo. Para polígonos de calidad pre-PS2 ya tenemos... ehm... la PS2.

Poco se sabe aún de las características de este juego que promete mezclar elementos de acción y bemani. Mediante la pulsación rítmica de los botones de la consola habrá que conducir al ejército Zigoton por 30 misiones repartidas por 20 niveles. Viva la pureza lineal.



_COORDINAN: CHAIKO Y TONES



//bonb, bizarre bond_

Desde que EA abandonase la franquicia del agente secreto más famoso de todos los tiempos su futuro estaba en el aire. Ahora se dice que Bizarre será la encargada del próximo juego de conducción de James Bond, aparte del shooter desarrollado por TreyArch.

//bioshock en ps3_

Dicen las malas lenguas que, a pesar de la negativa oficial de Ken Levine, finalmente Bioshock verá la luz en PS3 a lo largo de 2008.

//más sonic_

A pesar de los estrepitosos fracasos de los últimos juegos protagonizados por Sonic, Sega no se rinde y se dice que ya están preparando otro juego que, una vez más, promete devolver al personaje a sus orígenes.

//toshiba 360_

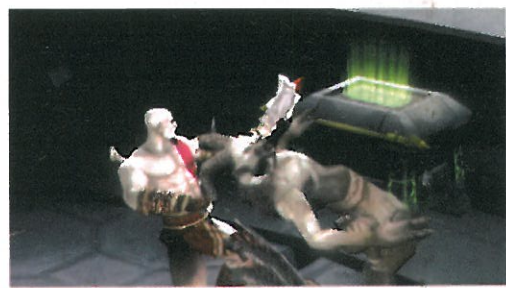
La marca japonesa podría estar pensando en lanzar su propio modelo de Xbox 360 con lector de HD-DVD incorporado.

AZUZANDO EL HYPE

2008 PUEDE SER UN AÑO DE SUEÑOS CUMPLIDOS O UNA PESADILLA PARA LOS JUGADORES



¡AL RICO HYPE! EL VOCERO DE RESIDENT EVIL 5 ARMANDO JALEO_





ARMY OF TWO. COLEGAS DE ARMAS, COLEGAS DE MÁSCARAS. AMISTAD EN ESENCIA_

Si hay una palabra que pueda definir la industria en los últimos años esa es *hype*, ese bombardeo mediático que precede a casi cualquier lanzamiento y que muchas veces supera en calidad y cantidad a lo que ofrece el juego en sí. No es raro entonces que el usuario final, que es en definitiva quien paga las facturas y ha de jugar (y juzgar, y darse por satisfecho o patalear por la estafa del siglo...) con esos juegos que están hasta en la sopa, acabe un tanto hastiado de tanta espera trufada de titulares rimbombantes y exageraciones de todo pelaje.

Nosotros, aprovechando el primer numero del año, queremos aportar nuestra pequeña porción de *hype* a los meses que tenemos por delante.

Si en 2007 hemos visto como algunas sagas terminaban (*Halo*) y otras plantaban las semillas de un futuro prometedor (*Assassin's Creed, Bioshock*....), en 2008 la tónica sigue siendo, en el fondo, la misma: vuelven clásicos de la última década como *Metal Gear Solid* con su cuarta entrega y una revisión en clave de juego on-line. También con un cuatro en el título llega un nuevo *Grand Theft Auto*, prometiendo hacer realidad los sueños húmedos de todo fan de la saga. Pero no todo son cuatros, y es que hasta cincos hay en los títulos de los nuevos *Resident Evil* y *Silent Hill*, nuevas vueltas de tuerca a *survival horrors* añejos que se verán las caras con nuevos contendientes como *Alan Wake*.

En 2008 podremos juzgar si *Killzone 2* resulta ser ese juegazo que llevan vendiéndonos tres años o por contra se da el batacazo y se queda sólo en un par de trailers llamativos. También tendremos la oportunidad de comprobar hasta qué punto un juego desarrollado exclusivamente como contenido descargable, *Little Big Planet*, puede conseguir un éxito masivo en un mercado que aún ha de cambiar de mentalidad respecto a los cauces de distribución.

Pero no todo son éxitos regurgitados o renovados, con *Rock Band* como máximo exponente, y en 2008 llegarán a nuestras consolas nuevas ideas como *Wii Fit* junto a viejas (viejísimas) promesas como *Too Human*, o juegos de aspecto tremebundo como *Fracture, Dark Sector* o *inFAMOUS*, soplos de aire fresco en géneros sobrecargados.

Pasado el periodo de aclimatación a las nuevas plataformas por parte de los programadores, y con la competencia entre las distintas compañías en su punto álgido, cabe esperar que este 2008 cumpla al fin con todas las expectativas. ¿O no?

DECENAS DE TÍTULOS ANUNCIADOS, PROMESAS DE REVOLUCIONES CONTINUAS, Y EXPECTACIÓN SIN PRECEDENTES: HYPE

CONFIDENCIAL

EL MEJOR AÑO DE LA HISTORIA

Desde **Xtreme** queremos hacer nuestra pequeña aportación al *hype* de un año que presenta uno de los catálogos más completos y prometedores en mucho tiempo. ¿Será este el año en el que la expresión *Nueva Generación* se establezca como una realidad palpable?

1.- **RESIDENT EVIL 5** Previsto tanto para **PS3** como para **Xbox 360**, promete ser la mayor acumulación de hemoglobina del año.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Siguiendo los pasos del sobresaliente **Resident Evil 4** y precedido por polémicas absurdas, **RE5** se sitúa en cabeza de lista para amantes de zombies y tiroteos.

2.- **ARMY OF TWO** Colegas mercenarios compartiendo aventuras en **Xbox 360** y **PS3**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... **EA** trata de darle una nueva vuelta de tuerca al juego cooperativo entre dos personajes rompedores.

3.- **SPLINTER CELL CONVICTION** Una de las grandes exclusivas de **Xbox 360** nos devolverá a un Sam Fisher desconocido.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... El descorazonador final de *Double Agent* conducía inequívocamente a una evolución de la saga, ahora más abierta y asilvestrada que nunca.

4.- **ROCK BAND** Disponible para **PS3** y **Xbox 360**, los creadores de **Guitar Hero** vuelven a la carga.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... ¿Por qué quedarte con una guitarra cuando puedes tener todo un grupo? Sus posibilidades son casi infinitas.

5.- **WII FIT** En exclusiva para **Wii** una nueva marcianada de **Nintendo**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... No está de más hacer sudar un poco a los jugadores, aunque sea con un balancín.

6.- **TOO HUMAN** Gran exclusiva de **Xbox 360** que lleva en desarrollo desde los tiempos de **PSOne**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Promete acción mitológica a raudales y un uso espectacular del **Unreal Engine 3**. ¿Qué puede salir mal?

7.- **PROTOTYPE** Superpoderes inimaginables desatados en **Xbox 360** y **PS3**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Toda una impresionante ciudad en la que resolver conspiraciones a base de superpoderes.

8.- **DARK SECTOR** Llegará a **PS3** y **Xbox 360**, con una buena historia de ciencia-ficción como respaldo.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Un protagonista incapaz de sentir dolor armado con una de las armas más llamativas desde **Rygar**.

9.- **SOUL CALIBUR IV** **Namco** retoma en **PS3** y **Xbox 360** una de sus sagas clásicas.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Vuelven los sablazos y la mística propia de la mejor saga de lucha creada por **Namco**, ahora más nítidos de lo que nunca habíamos visto.

10.- **NINJA GAIDEN 2** **Itagaki** y su **Team Ninja** nos devuelven al ninja más famoso en **Xbox 360**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Sangre a borbotones, monstruos gigantes, localizaciones variadas, y una historia a la altura del personaje.

11.- **FRACTURE** **LucasArts** llevará a **PS3** y **Xbox 360** un juego destinado a romper moldes.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Deforma el terreno para derrotar al enemigo con armas de una potencia inconcebible.

12.- **GRAN TURISMO 5** Una de las grandes exclusivas de **PS3**, con **Polyphony Digital** expandiendo lo ya conocido.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Cientos de coches en alta definición y carreras infinitas.

13.- **INFAMOUS** En exclusiva para **PS3**, una reinvención del uso de los superpoderes.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Toda una ciudad en la que usar nuestras habilidades paranormales, pudiendo elegir entre hacer el bien o el mal.

14.- **MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES** Los mercenarios más descarados hacen su explosiva entrada en **PS3** y **Xbox 360**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Más destrucción, más acción, más de todo lo que convirtió en clásico a su primera entrega.

15.- **GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS** Kratos demostrará en **PSP** que no hay consola que se resista a su carisma.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Más aventuras sangrientas del Dios de la Guerra, esta vez con la posibilidad de jugar en los trayectos de metro.

16.- **ALAN WAKE** Gran exclusiva de **Xbox 360** desarrollada por los creadores de *Max Payne*.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Fotorrealismo para un *survival horror* con estilo propio.

17.- **MARIO KART WII** En exclusiva para **Wii**, **Nintendo** retoma una de sus sagas más exitosas.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... No ha salido un solo *Mario Kart* que no merezca la pena, y éste promete ser el mejor de todos ellos.

18.- **LITTLE BIG PLANET** Una de las grandes promesas descargables en exclusiva para **PS3**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Promete revolucionar los juegos de plataformas con modos *on-line* y escenarios interactivos nunca vistos.

19.- **FABLE 2** **Peter Molyneux** se convirtió en rey del *hype* con la primera entrega, y vuelve a intentarlo con la segunda, en exclusiva para **Xbox 360**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Prometiendo expandir y añadir aquello que faltó en el primer *Fable*, *Fable 2* se pone a la cabeza de los RPG occidentales.

20.- **HALO WARS** En exclusiva para **Xbox 360**, nuevas aventuras en el Universo Halo.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... A pesar de haber concluido la historia del Jefe Maestro, aún quedan muchas batallas que librar, ¿y qué mejor forma de hacerlo que con un RTS de aspecto insuperable?

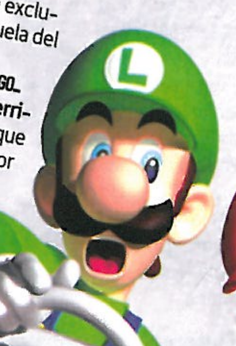
21.- **FINAL FANTASY XIII** **PS3** recibirá la entrega del mal fario de la saga más célebre de los JRPG.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Belleza gráfica, historia sobrecogedora, y un proyecto que abarca varios juegos ambiciosos como pocos. Los fans estarán satisfechos.

22.- **LEFT 4 DEAD** Un MMO para **Xbox 360** en el que combatiremos contra zombis, o incluso nos convertiremos en uno de ellos.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Es una idea tan buena que extraña que nadie lo hubiese pensado antes: mejor zombies que orcos, ¿no?

23.- **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS** La gran exclusiva de **PS3** y el broche de oro para una saga ejemplar.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Un Snake más camaleónico que nunca protagonizando el final de la historia tecnobélica definitiva.

24.- **GRAND THEFT AUTO IV** El juego más esperado del año pasado llegará finalmente en 2008 para **PS3** y **Xbox 360**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... **Rockstar** dando lo mejor de sí misma con la saga que los puso en el mapa.

25.- **KILLZONE 2** En exclusiva para **PS3**, la secuela del mejor FPS de **PS2**.
POR QUE SERA EL MEJOR JUEGO... Seguro que desde **Guerrilla** quieren demostrar que el juego es mucho mejor que el trailer.







THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

VENGANZA NIPONA

Hace más de sesenta años Japón perdió una guerra. Los sueños de grandeza imperialista se vieron transformados en la pesadilla de la muerte mecánica y la hecatombe nuclear. Sus principales metrópolis quedaron reducidas a páramos devastados. Al país entero no parecía aguardarle otro futuro que alejarse flotando en el océano y desaparecer poco a poco... Hoy día Japón es uno de los países más ricos del mundo y la primera potencia tecnológica mundial. ¿Cómo lo han logrado? Con el sudor de sus amarillas frentes. **La cultura japonesa del esfuerzo y el trabajo no tiene parangón en nuestro occidente de vagos y patosos *gaijin*.** Allí, el sacrificio del individuo por el bien común posibilitó un milagro económico que sacó al país del estercolero postnuclear en el que se encontraba.

Como principal productor de videojuegos del mundo, era lógico esperar que tal cultura del trabajo tuviera consecuencias. Existe una abundante cantidad de juegos de factura nipona que hacen del trabajo alienante algo supuestamente divertido. Si ***Animal Crossing*** confundía diversión con saneamiento urbano, ***Lost in Blue 2*** convertía al jugador en un pringao que debía cazar, cocinar, limpiar y, de remate, cuidar y mimar a una pánfila tuberculosa que no daba un palo al agua en todo el juego. Pero el ejemplo más sangrante es, posiblemente, el reciente ***Rune Quest: A fantasy Harvest Moon***. Que su desarrolladora, **Natsume**, tenga como lema «Diversión seria» ya lo dice todo. El juego comienza con el protagonista completamente extenuado. Cuando pide un palo para apoyarse, ¡toma! una azada para trabajar el huerto. Cuando pide un vaso de agua, ¡zaca! una regadera para regar el maizal. ¿Por qué no le dan, directamente, una pistola para que se suicide? Obligados a trabajar de sol a sol, levantándonos invariablemente a las seis de la mañana, caeremos enfermos, nos darán palizas y periódicos tifones devastarán nuestros cultivos.

Nosotros les tiramos una bomba, sí. Pero ellos inventaron el concepto «Diversión seria». Ésta fue su fría, lenta venganza. La venganza nipona.







EN VIVO Los responsables del juego nos hicieron una presentación del programa.



TOP SPIN 3

LA NUEVA ENTREGA DE TOP SPIN APUESTA CLARAMENTE POR UN TENIS REAL EN TODOS SUS ASPECTOS.

La tercera entrega del programa distribuido por **Take Two** vuelve a las pistas con una apuesta por el realismo en todas las facetas del tenis. El nuevo juego, que aun no tiene fecha definitiva de lanzamiento, busca recrear el tenis en toda su esencia, desde los torneos aficionados a los grandes campeonatos. Los programadores han huido de supergolpes buscando que la efectividad de los raquetazos dependa de dos parámetros: la colocación del jugador y el *timing* a la hora de golpear. De esta manera, si el tenista llega en una posición forzada su golpe será mucho menos contundente que si lleva la iniciativa del punto. También se han dejado a un lado los indicadores de posición, tanto de la bola como del jugador, en busca de una acción realista . ***Top Spin 3*** cuenta con el aliciente de interesantes licencias en los torneos, como la de Roland Garros, así como con escenarios urbanos. También cuenta con algunos de los tenistas más destacados del circuito, entre los que destaca la mediática **Sharapova**, aunque aparecen otros nombres como **Henin** o **Navaldian**. El apartado gráfico, aunque aún no esta completamente finalizado, ofrece un magnifico aspecto. En una primera toma de contacto, la impresión es que los movimientos son muy fluidos y que la espectacular ambientación ofrece un entorno más que interesante. En las opciones destaca un editor que permite recrear todo tipo de rasgos físicos, así como multitud de torneos y un completo Modo *On-line* que permite exportar a los jugadores creados. De momento parece que el Sixaxis no tendrá utilidad.

_Adonias

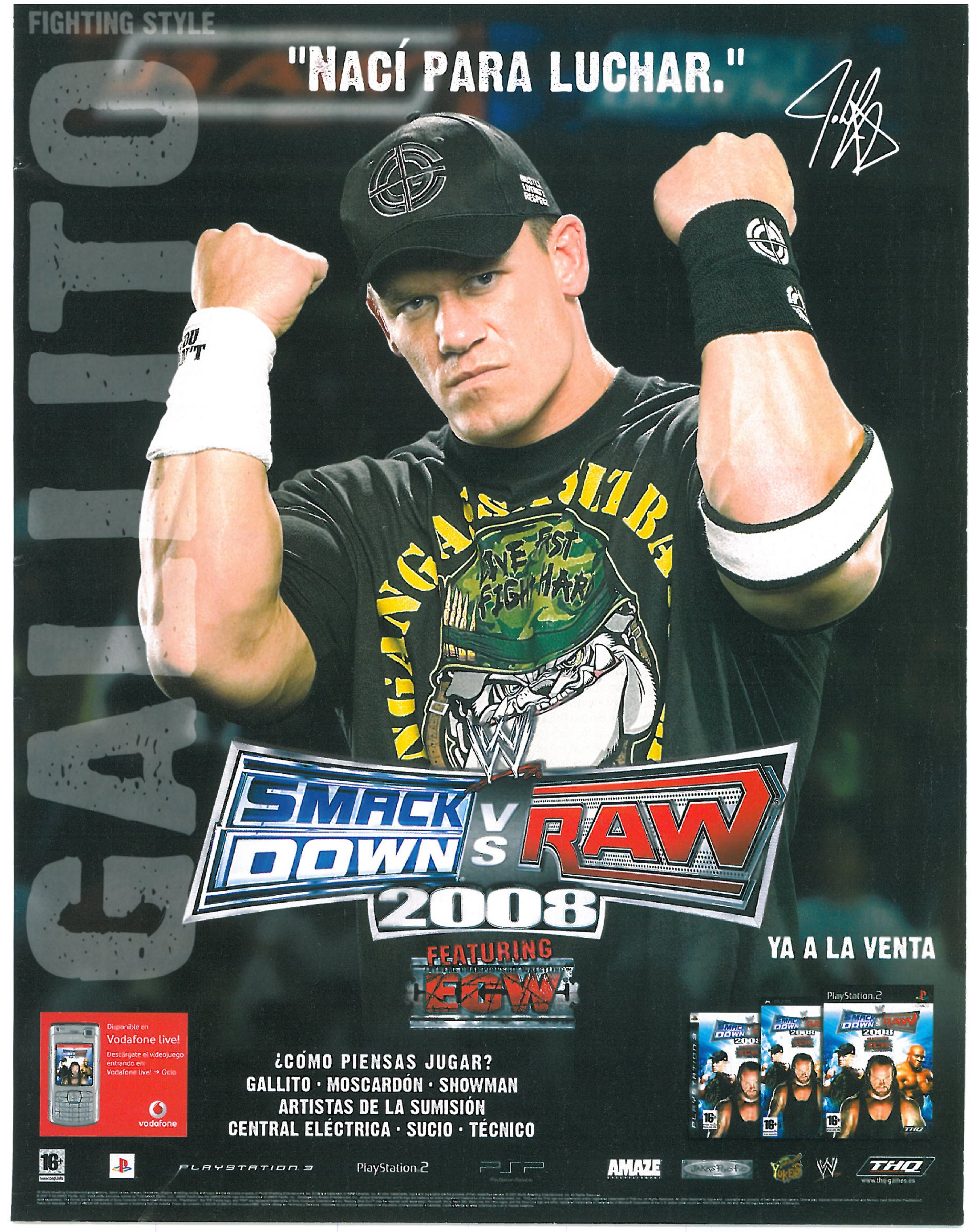
SOUND TEST. DEMON CASTLE: DRACULA X



Tras escribir bajo presión, pero obteniendo excelentes resultados, las fantásticas melodías de ***Castlevania: The New Generation*** en 1993, Michiru Yamane se convirtió en la compositora oficial de la saga vampírica.

El doble CD, titulado ***Demon Castle: Dracula X***, recogió ésta banda sonora y la de ***Akumajo Dracula X: Rondo of Blood***, de la que Yamane tomó prestados los pasajes más rockeros para crear su obra maestra: la impresionante partitura de ***Symphony of the Night***. La compositora se aleja ahora del maravilloso clasicismo sinfónico, casi dieciochesco, con el que flirteó en ***Lament of Innocence*** para volver a sus orígenes guitarreros, y convertir así la edición discográfica de ***Dracula X Chronicles*** en el mejor y más vibrante recopilatorio musical sobre ***Castlevania***.

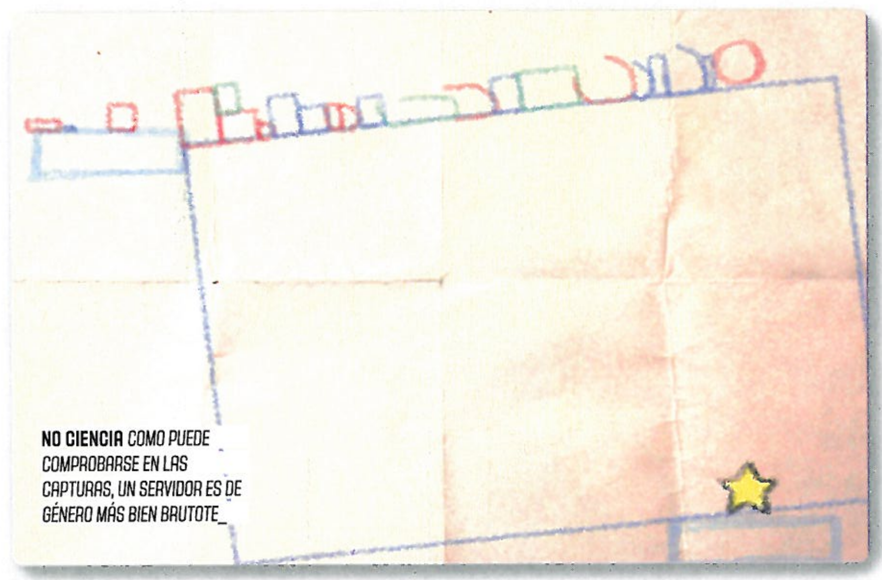
Yamane aporta al conjunto una única novedad: la bellísima composición ***Seranade of Sympathy***, dejando en manos de un brillante equipo de jóvenes músicos la difícil tarea de reescribir y mejorar los temas del ***Rondo of Blood*** original.


FIGHTING STYLE
GALLITO
"NACÍ PARA LUCHAR."
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
YA A LA VENTA
Disponible en
Vodafone live!
Descárgate el videojuego entrando en
Vodafone live! → Ocio
vodafone
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
THQ
www.thq-games.es

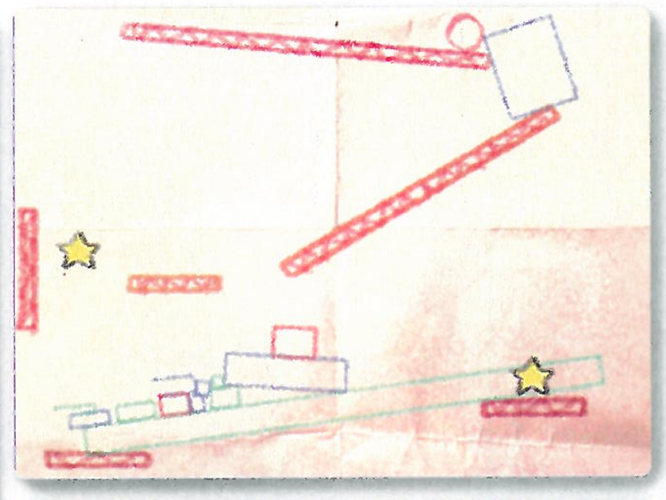


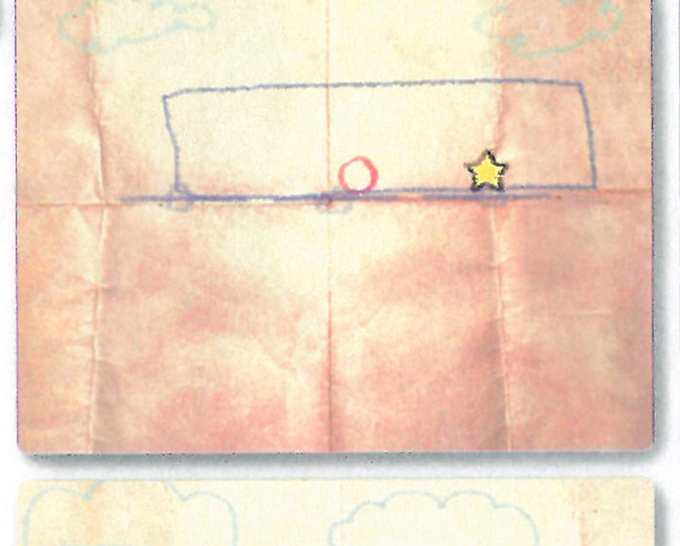
Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_

_PLATAFORMA PC
_DESARROLLADOR
PETRI PURHO
_GÉNERO
PUZZLE FÍSICO
_PRECIO **0$**
_WEB
KLOONIGAMES.COM/BLOG/GAMES/CRAYON/



NO CIENCIA COMO PUEDE COMPROBARSE EN LAS CAPTURAS, UN SERVIDOR ES DE GÉNERO MÁS BIEN BRUTOTE_





CRAYON PHYSICS

UNA PEQUEÑA DELICIA A BASE DE PUZZLES, FÍSICA, Y UN PUÑADO DE CERAS DE COLORES _STAN BY

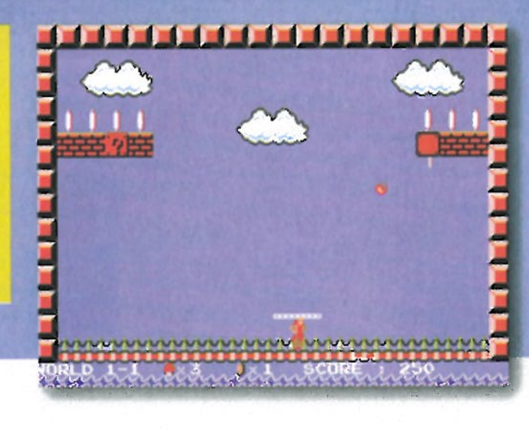
Hay juegos que encandilan desde el primer momento que ponemos nuestros ojos sobre ellos. En este caso, además habría que hablar de los oídos: ***Crayon Physics*** tiene una misteriosa facilidad para embelesar ya de entrada con su sencilla y evocadora simulación estética de una hoja de cuaderno y dibujos con ceras de colores, pero también con una música calmada, sibilina y de tintes oníricos que huele a algodón de azucar. No sé de dónde viene esa asociación, pero ahí está. Para que luego digan que en **Xtreme** no vamos más allá...

Una vez superado el enamoramiento inicial, lo que encontramos en esta pequeña creación de **Petri Purho** son siete niveles donde debemos guiar una bola hasta una estrella (o estrellas) situada en el otro extremo de la pantalla. Para ello deberemos dibujar elementos que no sólo permitan que la pelota supere diferentes obstáculos (como en muchos otros *puzzles* similares), sino que la pongan en movimiento. Así, dejando caer un cuadrado sobre la bola, el peso de éste la hará rodar.

Se evidencia, por tanto, la importancia de la física. Pero ésta no se limita a afectar a la pelota: los propios elementos dibujados están sometidos también a la física del juego (superar un abismo no es tan fácil como dibujar una rayita a modo de puente, ya que, sin apoyos, caerá), y los elementos del escenario, en muchos casos, también. Así, algunos obstáculos se pueden superar, simplemente, derribándolos, mientras que otros son trampolines sobre los que hay que aplicar el peso adecuado.

La mayor parte de los *puzzles* son sencillitos, alguno más puñetero, y en algún otro nos encontraremos haciendo burradas poco científicas. Es un juego breve, pero ***Crayon Physics*** merece el ratito que cuesta superarlo. Y **Purho** está desarrollando ya una versión Deluxe, con más niveles, más formas dibujables (no sólo rectángulos) y un editor de niveles.

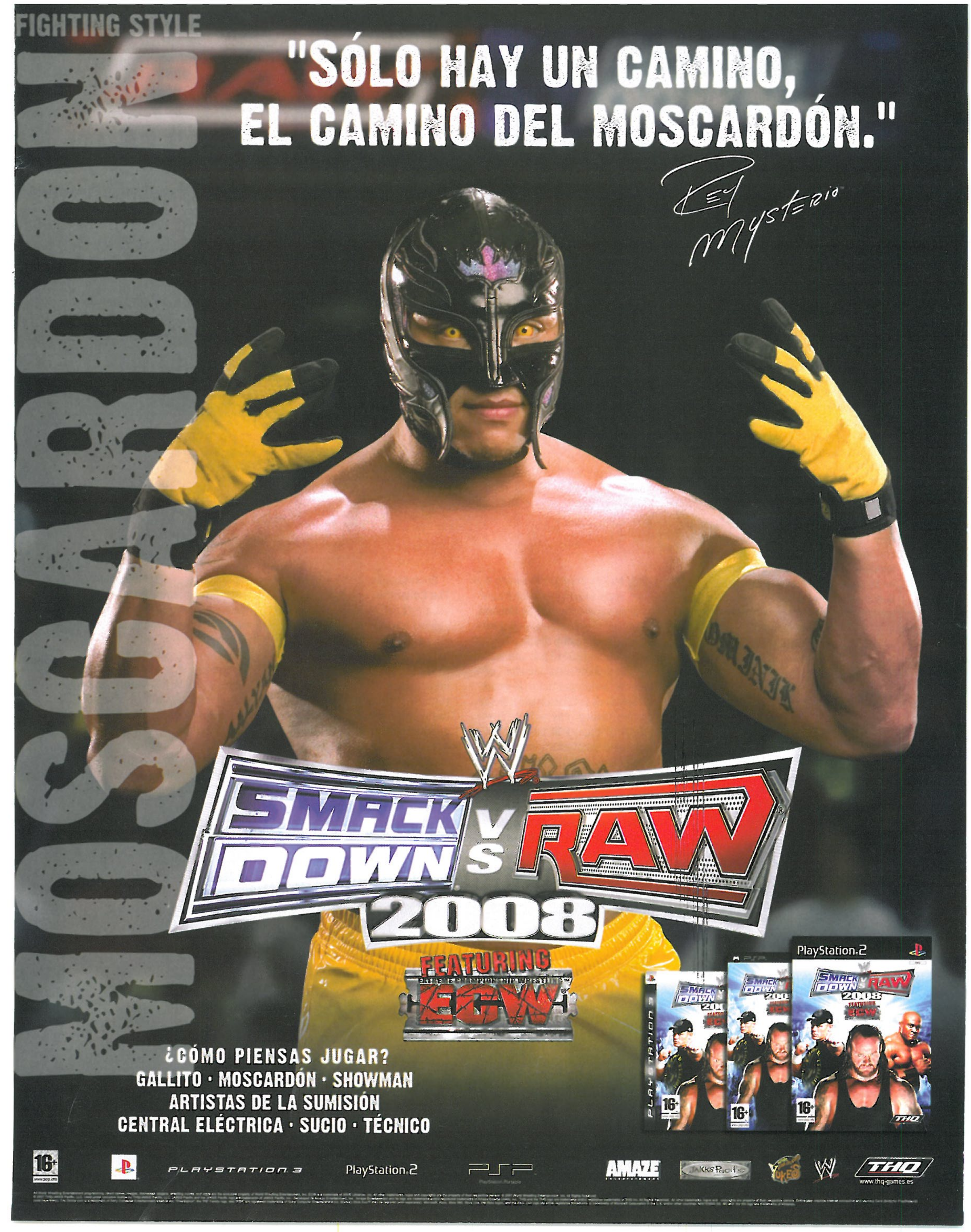
ES GRATIS. SUPER MARIONOID



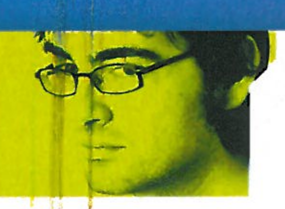


Seguro que ya hemos reseñado por aquí al menos un par de clones de *Breakout*. Pero a ver quién es el tío agrio que no le encuentra la gracia a *Super Marionoid*. Como su nombre indica, sin ningún lugar a dudas, se trata de una revisitación del clásico *Arkanoid* de Taito, pero pasándolo por el filtro de *Super Mario Bros*. Así, la navecita y los ladrillos clásicos se sustituyen por los pixelazos del otro clásico, el de Nintendo: la nave es un Mario con una plataforma donde rebota la bola y, además de destruir ladrillos, hay que coger todas las monedas de cada nivel. Los power-up provienen, claro, de los bloques con el interrogante. Son 28 los niveles a superar, y que nadie crea que son coser y cantar.

http://64digits.com/games/index.php?cmd=view_game&id=3502



FIGHTING STYLE
MOSCARDÓN
"SÓLO HAY UN CAMINO,
EL CAMINO DEL MOSCARDÓN."
Rey Mysterio
SMACK DOWN VS RAW 2008
FEATURING ECW
¿CÓMO PIENSAS JUGAR?
GALLITO · MOSCARDÓN · SHOWMAN
ARTISTAS DE LA SUMISIÓN
CENTRAL ELÉCTRICA · SUCIO · TÉCNICO
PlayStation 2
16+
PLAYSTATION 3
PlayStation 2
PSP
AMAZE
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ
www.thq-games.es



MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

MADURA, PUÑETERO

Uno de los impactos más recientes que me ha proporcionado la industria ha llegado, precisa y significativamente, desde fuera. **Jason Rohrer**, un programador norteamericano independiente que vive retirado del mundanal ruido con su familia, ha programado una obra maestra de cinco minutos de duración llamada ***Passage***. Se trata de un gratuíto descargable (*hcsoftware.sourceforge.net/passage/index.html*), de radical estética pixelada y sencillísimo manejo: el protagonista se mueve de derecha a izquierda con las teclas de cursor por una estrecha ventana en la que, en principio, permanece difuminada la zona de la izquierda. Según va pasando el tiempo, nues-



tro minihéroe envejece y la zona que se emborrona es la de su espalda. Llegado un momento, muere. Por el camino de su vida puede encontrar cofres que aumentarán su puntuación y una pareja que le entorpecerá el camino, pero que le acompañará hasta su muerte si así lo decide.

En *Passage* la conclusión del juego está predeterminada: la muerte, pacífica y sin aspavientos, del protagonista. El modo de llegar hasta ella es la única incógnita que el jugador tiene que despejar. Y en el emotivo proceso, el jugador puede pararse a pensar en qué consiste exactamente eso tan artificial y a menudo redundante que llamamos «argumento». ¿Un final prefijado? ¿Un desarrollo lleno de tópicos?

Yo, de momento, conozco a una persona que desarrolló tal empatía hacia los personajes que, cuando la mujer del protagonistra fallece y es sustituida por una lápida, dejó de mover a su personaje, para que cuando, poco después, este muriera, ambas lápidas quedaran juntas. De momento, no recuerdo una reacción así ante un juego...sin argumento.

MATANDO TÓPICOS ¿ACASO QUEDA ALGUIEN QUE CREA EN LAS ENFERMERAS SEXYS? CERRARÁN EL PICO TRAS SILENT HILL V_

SILENT HILL V

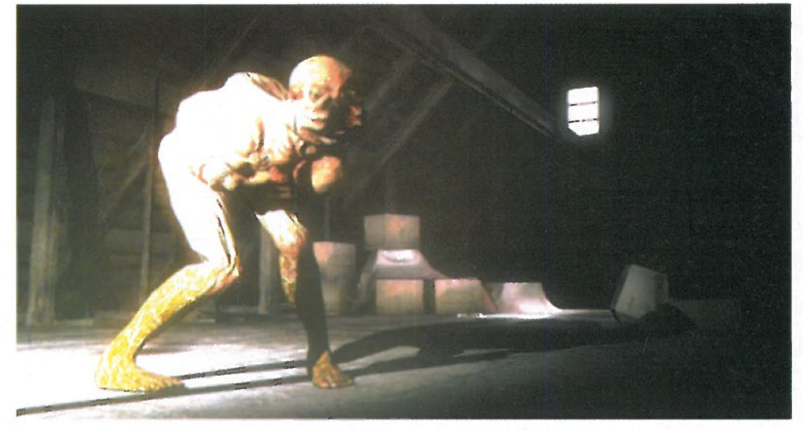
NUEVOS HORRORES PARA UNA NUEVA GENERACIÓN: KONAMI HARÁ ESTREMECERSE DE NUEVO A LOS USUARIOS DE PLAYSTATION 3 Y XBOX 360.

Mucho tiempo han tenido que esperar los fans de la célebre saga de *survival horrors* de **Konami**, *Silent Hill*, la obra maestra del **Team Silent**. Cierto es que desde *Silent Hill 4: The Room* (2004) han aparecido varios productos relacionados con la serie con los que tratar de saciar las ansias de los aficionados, desde cómics hasta el más reciente *Silent Hill: Origins* para **PSP**, pasando por la notable adaptación cinematográfica a cargo de **Cristophe Gans**. Aún así, los seguidores esperaban como agua de mayo el anuncio de una nueva entrega de la serie en toda regla, desarrollada para las consolas de nueva generación, y **Konami** hará realidad sus deseos este año con ***Silent Hill V***, un título programado para **Playstation 3** y **Xbox 360**.

En desarrollo desde 2004 por **The Collective**, una compañía con sede en California sin experiencia con la saga, pocos son los detalles conocidos hasta el momento del argumento del juego. El protagonista de esta entrega será un veterano de guerra -hecho que tendrá efecto directo en el sistema de combate, que tendrá en cuenta sus habilidades superiores a las de cualquier ciudadano- que al regresar a su hogar descubre que su hermano ha desaparecido, su padre ha muerto, y su madre se encuentra en estado catatónico. Embarcándose en la aventura de encontrar a su hermano Joshua, Alex Shepherd llegará hasta Silent Hill.

El juego, como no podía ser de otro modo, volverá a contar con la fabulosa música de **Akira Yamaoka**, compositor habitual de la saga. Aunque el jugador se reencontrará con una ambientación y un estilo de juego similares a *Silent Hill 2*, y con enemigos clásicos como las enfermeras, también habrá lugar para nuevos tipos de enemigos, a

PAVOR EN ESTADO PURO EMBOTELLADO EN UN ELEGANTE ENVOLTORIO DE NUEVA GENERACIÓN. HORRIPILANTE.

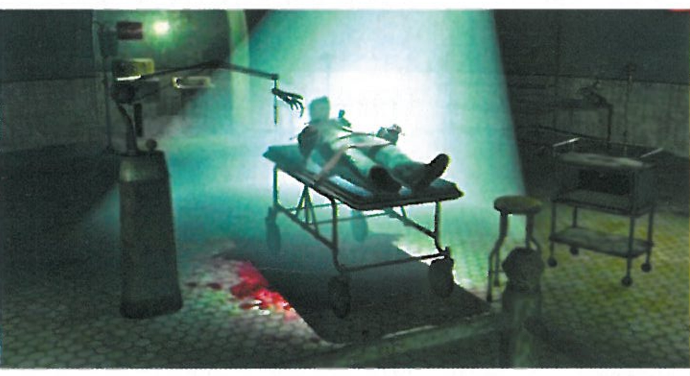






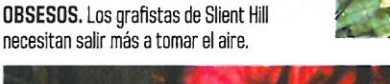


DEFORMIDAD ANDANTE SILENT HILL V SIGUE CONVIRTIENDO LA MONSTRUOSIDAD EN LA NORMA, Y AL JUGADOR EN RAREZA_









OBSESOS. Los grafistas de Slient Hill necesitan salir más a tomar el aire.

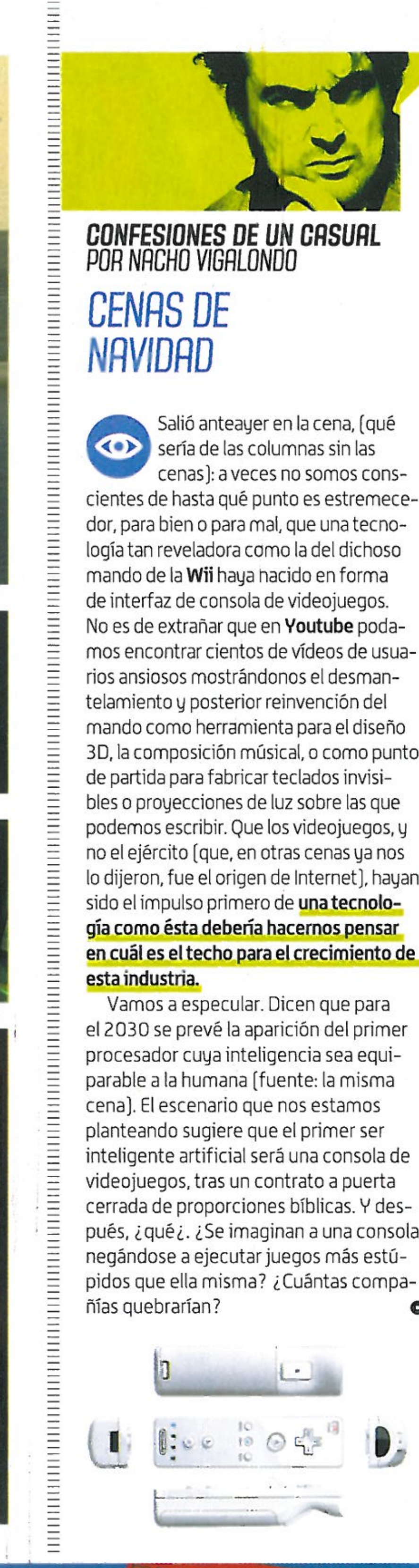
cual más horrendo, además de nuevas formas de combate y evasión que harán dar un paso adelante al estilo de la saga.

El factor tecnológico se dejará notar, además de en la nitidez y detallismo extremos del apartado audiovisual del juego, en una simulación de física que afectará a prácticamente cualquier objeto en pantalla de forma realista, y en una inteligencia artificial que planteará retos realmente serios a un jugador ya bastante turbado por los *puzzles* que le rodearán.

Poco más se conoce por el momento del juego, quedando en el aire la incógnita de si el nuevo equipo de desarrollo será capaz de sintetizar el espíritu de la saga. De momento se habla de la posibilidad de múltiples finales y OVNIS. Bien.



_Nacho Vigalondo y Eunice Szpillman



CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

CENAS DE NAVIDAD

Salió anteayer en la cena, (qué sería de las columnas sin las cenas): a veces no somos conscientes de hasta qué punto es estremecedor, para bien o para mal, que una tecnología tan reveladora como la del dichoso mando de la **Wii** haya hacido en forma de interfaz de consola de videojuegos. No es de extrañar que en **Youtube** podamos encontrar cientos de vídeos de usuarios ansiosos mostrándonos el desmantelamiento y posterior reinvención del mando como herramienta para el diseño 3D, la composición músical, o como punto de partida para fabricar teclados invisibles o proyecciones de luz sobre las que podemos escribir. Que los videojuegos, y no el ejército (que, en otras cenas ya nos lo dijeron, fue el origen de Internet), hayan sido el impulso primero de **una tecnología como ésta debería hacernos pensar en cuál es el techo para el crecimiento de esta industria.**

Vamos a especular. Dicen que para el 2030 se prevé la aparición del primer procesador cuya inteligencia sea equiparable a la humana (fuente: la misma cena). El escenario que nos estamos planteando sugiere que el primer ser inteligente artificial será una consola de videojuegos, tras un contrato a puerta cerrada de proporciones bíblicas. Y después, ¿qué¿. ¿Se imaginan a una consola negándose a ejecutar juegos más estúpidos que ella misma? ¿Cuántas compañías quebrarían?

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. THE ALTERED BOX

_GÉNERO RECAJA
_COMPAÑÍA STAFF-A
_DESARROLLADOR GUS VAN DAMME
_MISIONES 100
_GRABAR PARTIDA ESTO YA ES UN CANTAZO

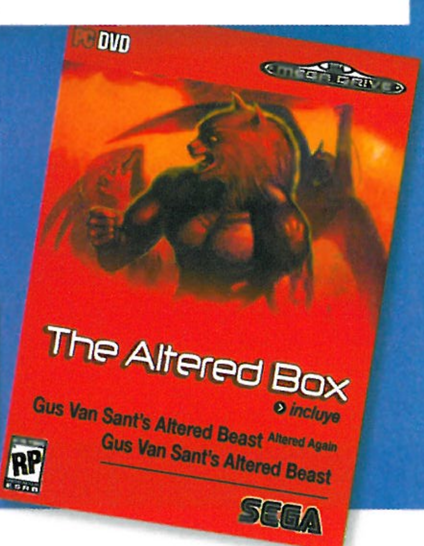
Se acercan las Navidades, y con ellas las cajas, los recopilatorios, las colecciones. *The Altered Box* es una compilación que incluye el *remake* de *Altered Beast* y el *remake* del *remake*.

Por si fuera poco, cada uno de los juegos se presenta en un juego de quince copias exactas. Asimismo, se incluye un DVD con el *making of* del *remake*. Otro DVD, con el *remake* del *making of*. Y por último, un pack de cien discos vírgenes para hacer tus propias copias de seguridad de los juegos.

Y, para rematar, destacamos el detalle de que el interior de la caja está forrado de espejos, lo que multiplica la apariencia del conjunto, de algún modo u otro.

Eso sí, lamentamos que en un lanzamiento multiplataforma como éste las versiones para cada consola sean demasiado similares entre sí. ¿No habíamos quedado en que la PS3 tenía el mejor motor gráfico? ¿O era al revés? ¿No se nota?

GLOBAL
8,9





Definición de KAMIKAZE: «Alienígenas, mercenarios y jefazos pantagruélicos». Cada mes, aquí, lo último y más sorprendente de Jap... perdón, EE.UU._





MAMELUCO A PROA WayForward aprovecha al máximo la pantalla doble de DS para crear mostrencos de dimensiones bíblicas.







CONTRA 4 (DS)

KONAMI SIGUE REVITALIZANDO SUS FRANQUICIAS A GOLPE DE REMAKES Y SECUELAS PORTÁTILES. LO ÚLTIMO: UN CONTRA DE FACTURA YANQUI Y CORAZÓN NIPÓN.

_NEMESIS

Que nadie comience a rasgarse las vestiduras ni a insultarnos en los foros internecios. La decisión de incluir un juego programado en EE.UU. como ***Contra 4*** en las páginas dedicadas a Japón responde a varios motivos. De momento no tiene visos de aparecer en España (por lo que dedicarle una *preview* no tiene ninguna lógica); está facturado por yanquis pero se nota, a fondo, la huella de los japoneses; y por último y más importante, es lo más grandioso que le ha pasado a la saga Contra desde la entrega de **MegaDrive**, allá por 1994.

¡Feliz aniversario, Bill y Lance!

Aunque por los pelos, ***Contra 4*** le sirve a Konami para conmemorar el 20 aniversario (1987-2007) de esta franquicia que tantas alegrías y exabruptos ha generado entre millones de jugadores, debido a sus colosales jefazos y su demencial nivel de dificultad. Ambas señas de identidad están presentes en este cartucho, programado por los californianos **WayForward**, unos veteranos en el campo de las portátiles (de sus manos surgió el reciente *Justice League Heroes: The Flash* de **GBA**, que tantos suspiros ha arrancado a **John Tones**).

Esta buena gente ha sabido continuar, con una maestría inimaginable, la herencia *Contra* con una entrega espectacular que en nada tiene que envidiar a los *shooters* facturados por sus colegas japoneses. Es tan rematadamente difícil como sus ancestros, a los que honra con incontables homenajes y con unos gráficos 2D impresionantes que aprovechan la pantalla doble de **DS** para multiplicar el campo de visión, de acción y de peligro. Si ya era duro aguantar con vida en anteriores *Contra* con una única pantalla, imagina hacerlo con un ojo puesto en la pantalla superior y otro en la inferior. La pantalla doble les ha permitido además prolongar una noble tradición de la saga: la de alternar misiones de desarrollo horizontal y vertical.

CONTRA 4 RECREA LA SAGA EN DS HASTA SUS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS: ES DIFÍCIL COMO EL INFIERNO.



MI PADRE, EL PERRO EL CHUCHEZO CON CARA DE PERSONA: UN CLÁSICO DE CONTRA_

En ambos casos, tus vidas (3 en modo normal y difícil, 10 en modo fácil) volarán a velocidades de espanto. Salvo los récords y los extras desbloqueables (ver recuadro), todo tu avance se pierde con la última vida, como en los viejos tiempos. Agota todos tus créditos y volverás a la primera fase. Hoy en día puede parecer el infierno, pero no olvidemos que así sucedía en los *Contra* clásicos. La mecánica no ha cambiado, nosotros sí. Nos hemos vuelto comodones, nos hemos atocinado tras años de grabar partidas. Ya es hora de sudar y volver a oír cru-



EXTRAS A CASCOPORRO

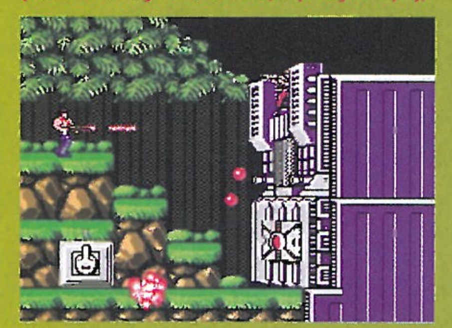
Para celebrar los 20 años de vida de la saga *Contra*, **Konami** ha incluido en el cartucho un zurrón de extras, a cual más jugoso. Estos se van desbloqueando a medida que se completan desafíos en el Modo Challenge.

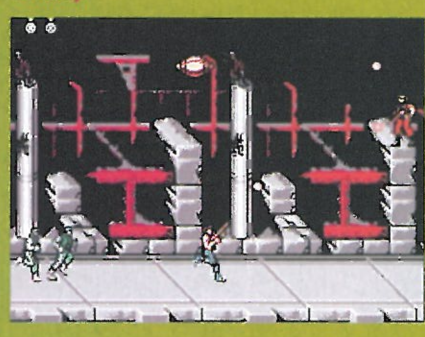
Para abrir boca, nada mejor que jugar con las entregas **NES** (impecablemente emuladas) de *Contra* (1988) y *Super C* (1990).

En el apartado **Museo** podrás seguir la evolución de la franquicia a través de carátulas (de las tres regiones: EE.UU., Japón y Europa), imágenes publicitarias y pantallas, tanto de las entregas recreativas como domésticas.

La pantalla doble de DS despliega además dos cómics, así como una entrevista al productor **Nobuya Nakazato**, vinculado a la saga desde el *Contra 3* de **SNES**.

Por último, los mitómanos podrán cambiar el sprite protagonista de *Contra 4* por las encarnaciones de **SNES** e incluso el robot de los *Probotector* (la versión europea de *Contra*).







VIÑETAS EN PANTALLA DOBLE A modo de gracia, **Konami** ha incluido en el cartucho dos cómics, inspirados en **Contra 3** (**NES**) y el mismo **Contra 4**. La verdad es que son bastante cortitos y nada memorables, pero es un bonito detalle que pone la guinda a un apartado de extras realmente impresionante.

CON NUEVE BASTA Cambia al protagonista por los protas de **SNES**, la chica de ***Hard Corps*** o el mecha de ***Probotector***.



jir nuestros pulgares, mientras luchamos como jabatos por conservar esas últimas vidas.

No todo son malas noticias. Para facilitar el salto vertical de una pantalla de la **DS** a otra, se les ha incorporado a Bill y Lance un garfio al estilo *Bionic Commando*, aunque ésta es la única libertad que se han tomado en ***Contra 4***. El resto sigue al pie de la letra el desarrollo de sus predecesores. El jugador puede almacenar hasta dos armas especiales a la vez, teniendo en cuenta que las perderá cada vez que muera (lo que sucede muy a menudo). Así que volvemos a la clásica maniobra de siempre: avanzar por el nivel con el arma perrillera, guardando el arma potente para el enfrentamiento contra el jefazo de fin de nivel. Y qué jefazos. Auténticos mostrencos que ocupan las dos pantallas de la **DS**, dignos sucesores del tortugón de *Contra III* (**SNES**) y el mecha tronchacoches de *Contra: Hard Corps* (**MegaDrive**).

Dame rotaciones y llámame tonto

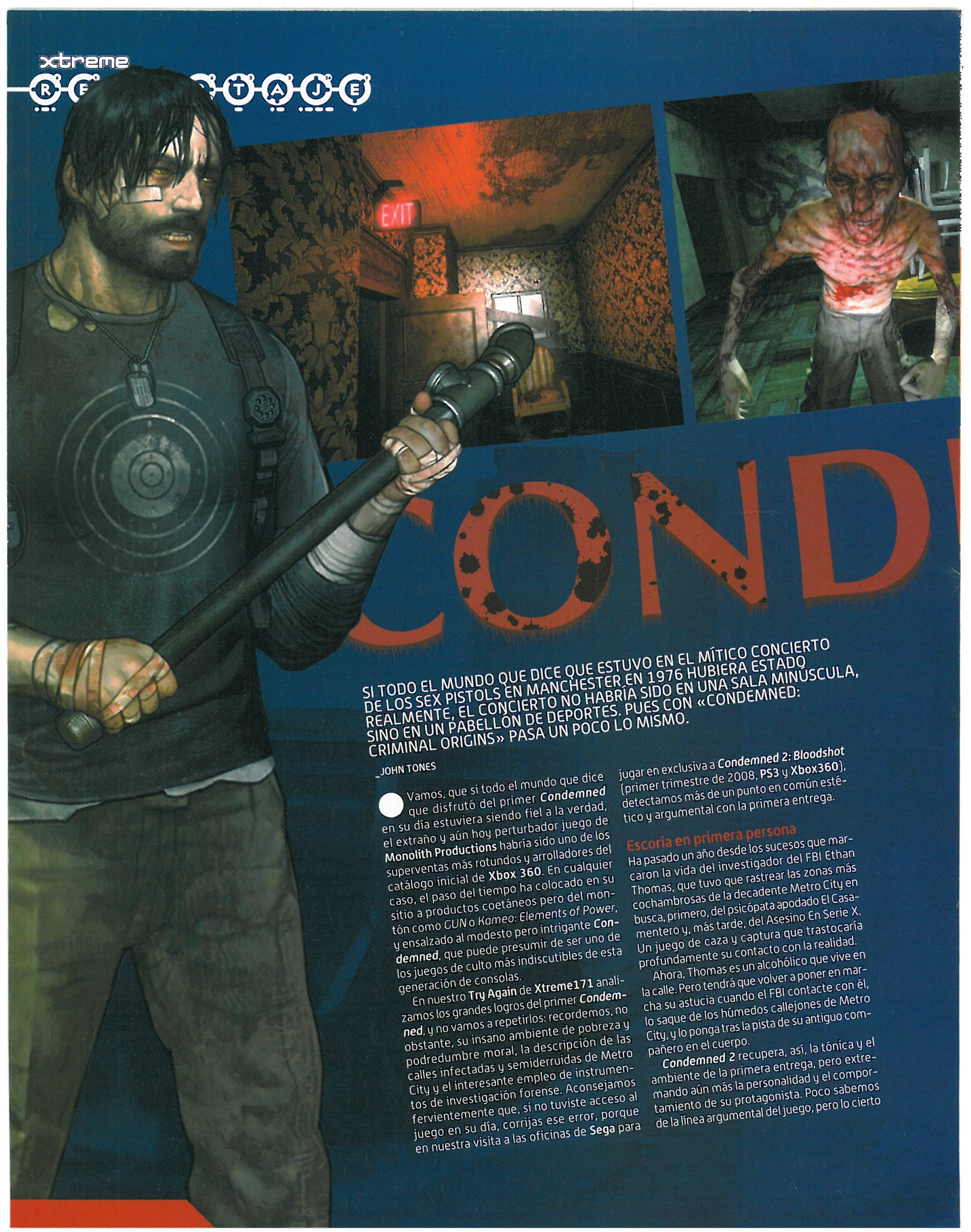
Como si de una producción de **Treasure** se tratara, los jefazos de ***Contra 4*** despliegan tanto virtuosismo técnico como mala leche, demostrando que lejos de servir sólo para regenerar las neuronas de **Nicole Kidman**, la **DS** aún puede convertirse en el refugio de los amantes de los gráficos *bitmap*. Nos ponemos candongos al imaginar un esfuerzo semejante encaminado a recrear un *Castlevania* en doble pantalla (sin ocupar una entera para los menús), aunque de momento nos conformamos con que **Konami España** comercialice algún día este ***Contra 4***. Tal y como ya hemos dicho, este cartucho ni siquiera aparece en el listado de lanzamientos de la compañía para el primer cuarto del año, así que todos a rezar y a humedecerse con estas pantallas.

Perderse algo así no se olvida en la vida. Yo todavía me despierto gritando algunas noches por no haberme comprado en su día el *Contra Advance* de **GBA**.





¿QUIEN SUPERA ESTO? UN MECHA ALIÉNIGENA TE ATACA MIENTRAS TE AGARRAS A UN COHETE EN VUELO...LO HABITUAL, VAMOS_



COND

SI TODO EL MUNDO QUE DICE QUE ESTUVO EN EL MÍTICO CONCIERTO DE LOS SEX PISTOLS EN MANCHESTER EN 1976 HUBIERA ESTADO REALMENTE, EL CONCIERTO NO HABRÍA SIDO EN UNA SALA MINÚSCULA, SINO EN UN PABELLÓN DE DEPORTES. PUES CON «CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS» PASA UN POCO LO MISMO.

_JOHN TONES

Vamos, que si todo el mundo que dice que disfrutó del primer ***Condemned*** en su día estuviera siendo fiel a la verdad, el extraño y aún hoy perturbador juego de **Monolith Productions** habría sido uno de los superventas más rotundos y arrolladores del catálogo inicial de **Xbox 360**. En cualquier caso, el paso del tiempo ha colocado en su sitio a productos coetáneos pero del montón como *GUN* o *Kameo: Elements of Power*, y ensalzado al modesto pero intrigante ***Condemned***, que puede presumir de ser uno de los juegos de culto más indiscutibles de esta generación de consolas.

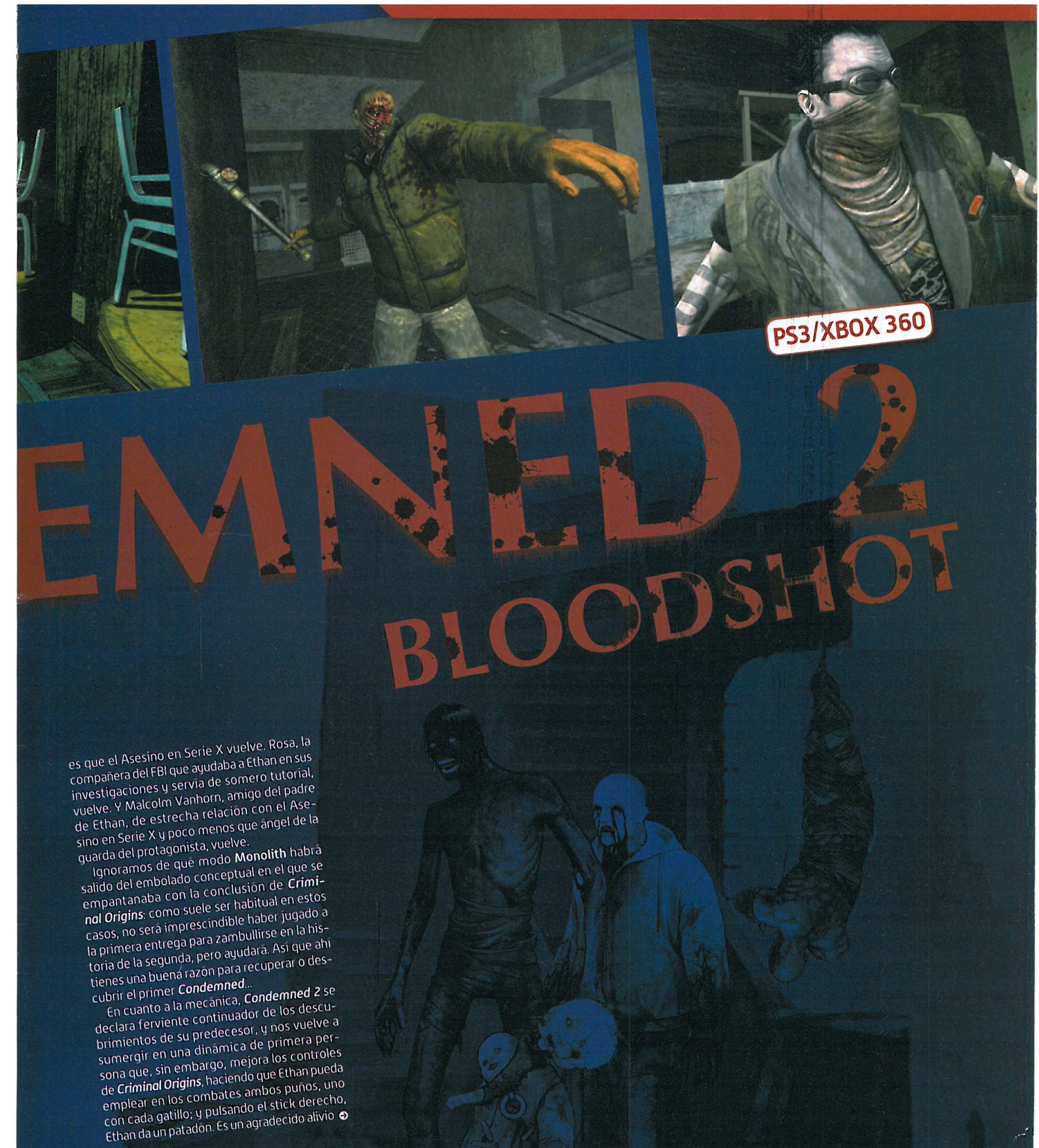
En nuestro **Try Again** de **Xtreme171** analizamos los grandes logros del primer ***Condemned***, y no vamos a repetirlos: recordemos, no obstante, su insano ambiente de pobreza y podredumbre moral, la descripción de las calles infectadas y semiderruidas de Metro City y el interesante empleo de instrumentos de investigación forense. Aconsejamos fervientemente que, si no tuviste acceso al juego en su día, corrijas ese error, porque en nuestra visita a las oficinas de **Sega** para jugar en exclusiva a ***Condemned 2: Bloodshot*** (primer trimestre de 2008, **PS3** y **Xbox360**), detectamos más de un punto en común estético y argumental con la primera entrega.

Escoria en primera persona

Ha pasado un año desde los sucesos que marcaron la vida del investigador del FBI Ethan Thomas, que tuvo que rastrear las zonas más cochambrosas de la decadente Metro City en busca, primero, del psicópata apodado El Casamentero y, más tarde, del Asesino En Serie X. Un juego de caza y captura que trastocaría profundamente su contacto con la realidad.

Ahora, Thomas es un alcohólico que vive en la calle. Pero tendrá que volver a poner en marcha su astucia cuando el FBI contacte con él, lo saque de los húmedos callejones de Metro City, y lo ponga tras la pista de su antiguo compañero en el cuerpo.

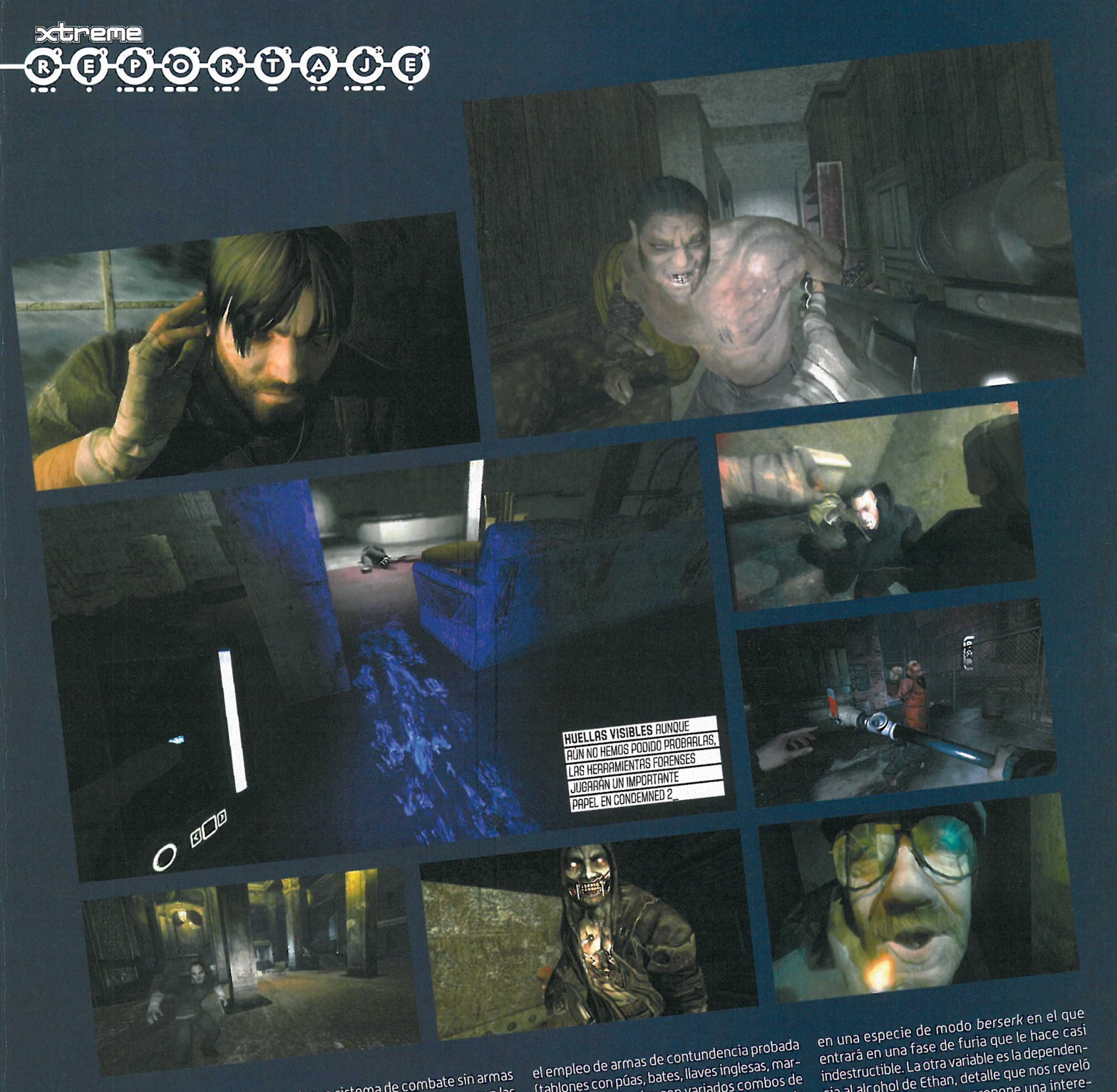
Condemned 2 recupera, así, la tónica y el ambiente de la primera entrega, pero extremando aún más la personalidad y el comportamiento de su protagonista. Poco sabemos de la línea argumental del juego, pero lo cierto



es que el Asesino en Serie X vuelve. Rosa, la compañera del FBI que ayudaba a Ethan en sus investigaciones y servía de somero tutorial, vuelve. Y Malcolm Vanhorn, amigo del padre de Ethan, de estrecha relación con el Asesino en Serie X y poco menos que ángel de la guarda del protagonista, vuelve.

Ignoramos de qué modo **Monolith** habrá salido del embolado conceptual en el que se empantanaba con la conclusión de ***Criminal Origins***: como suele ser habitual en estos casos, no será imprescindible haber jugado a la primera entrega para zambullirse en la historia de la segunda, pero ayudará. Así que ahí tienes una buena razón para recuperar o descubrir el primer ***Condemned***...

En cuanto a la mecánica, ***Condemned 2*** se declara ferviente continuador de los descubrimientos de su predecesor, y nos vuelve a sumergir en una dinámica de primera persona que, sin embargo, mejora los controles de ***Criminal Origins***, haciendo que Ethan pueda emplear en los combates ambos puños, uno con cada gatillo; y pulsando el stick derecho, Ethan da un patadón. Es un agradecido alivio ➔



HUELLAS VISIBLES AUNQUE AÚN NO HEMOS PODIDO PROBARLAS, LAS HERRAMIENTAS FORENSES JUGARÁN UN IMPORTANTE PAPEL EN CONDEMNED 2_

➔ para el seco sistema de combate sin armas de la primera entrega, donde quedarse con las manos desnudas suponía una muerte prácticamente segura. La posibilidad de alternar golpes rápidos con puñetazos más duros y lentos, así como las patadas como un modo rápido de desembarazarse de grupos molestos, convierte las peleas sin armas en algo divertido por sí mismo, no en una encerrona. Por otra parte, el empleo de armas de contundencia probada (tablones con púas, bates, llaves inglesas, martillos...), combinadas con variados combos de ataque desbloqueables y el uso de armas de fuego de, suponemos, munición limitada, hacen que la acción parezca estar mejor perfilada y tenga una ejecución más limpia.

Los combates se ven amenizados con ejecuciones que liquidan definitivamente a los enemigos, tanto con las manos como con el decorado. Hay hasta 45 distintas y, como era de esperar, se activan con *quick-time events* que se pondrán en marcha cuando Ethan haga una presa a alguno de sus enemigos. Añadamos a todo ello dos variables más: al atizar y recibir golpes, un medidor de furia que posee Ethan irá llenándose, pudiéndole hacer entrar en una especie de modo *berserk* en el que entrará en una fase de furia que le hace casi indestructible. La otra variable es la dependencia al alcohol de Ethan, detalle que nos reveló en exclusiva **Sega** y que propone una interesante variación de la larga y tortuosa relación de los héroes más esquinados de los videojuegos con las drogas: en este caso, Ethan sufrirá ataques de ansiedad cuando lleve mucho tiempo sin consumir alcohol y, por el contrario, un buen lingotazo le proporcionará un pulso firme cuando llegue el momento de apuntar con un arma de fuego.

Esencialmente, hemos visto cómo el combate y sus múltiples condicionantes juegan a crear la atmósfera del juego de una forma más depurada que en el primer ***Condemned***.

EL SÍNDROME DE ABSTINENCIA AL ALCOHOL CONDICIONARÁ EL COMPORTAMIENTO DE ETHAN

AJOPRINGUE ESTA ESPECIE DE ALQUITRÁN NEGRO QUE TODO LO EMPAPA FORMA PARTE DE LAS VISIONES DE ETHAN... O NO_



PARECE UN FAN DE CRADLE OF FILTH La delicada frontera entre realidad y alucinación paranoide que sustentaba buena parte de la (confusa) trama del primer **Condemned** vuelve en esta entrega, personificada en este misterioso vagabundo a quien hemos visto desencadenar horribles visiones de pánico y destrucción.

Porque en esta serie, la atmósfera lo es todo, y nos complace que la mecánica de combate esté a su servicio.

Por eso, aunque sólo hemos podido jugar a dos niveles (que comprendían unas calles repletas de *homeless*, el interior de una tienda abandonada y los pasillos de un apestoso hotel), intuimos que el *gameplay* de **Condemned** se esfuerza en contribuir a la atmósfera insalubre marca de la casa. A lo largo de su periplo, Ethan encontrará televisores con interferencias: si lo desea, podrá detenerse a sintonizarlos y descubrir pistas sobre el argumento y sobre la extraña y palpitante brea negra que empapa los callejones más oscuros de Metro City. Es completamente voluntario acceder a esta información, del mismo modo que a menudo se dará la posibilidad de esquivar las secciones de investigación forense. Éstas arrojarán mucha más información sobre el caso: compondrán solo un 20% de las piezas del inmenso enigma, pero el argumento progresará a menudo sin necesidad de solucionar sus, parece ser, complicados y muy abiertos *puzzles*. No sabemos más...

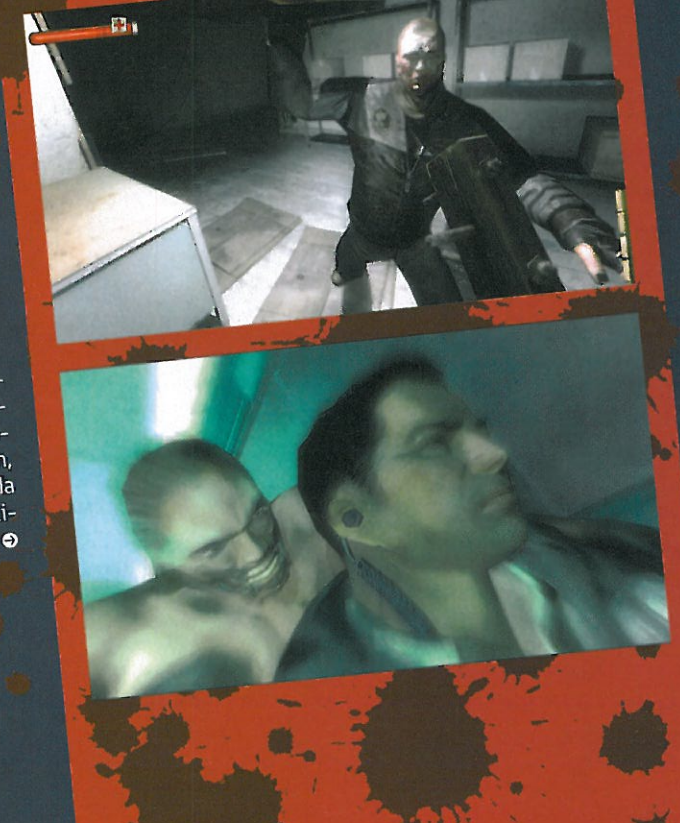
Multipordiosero

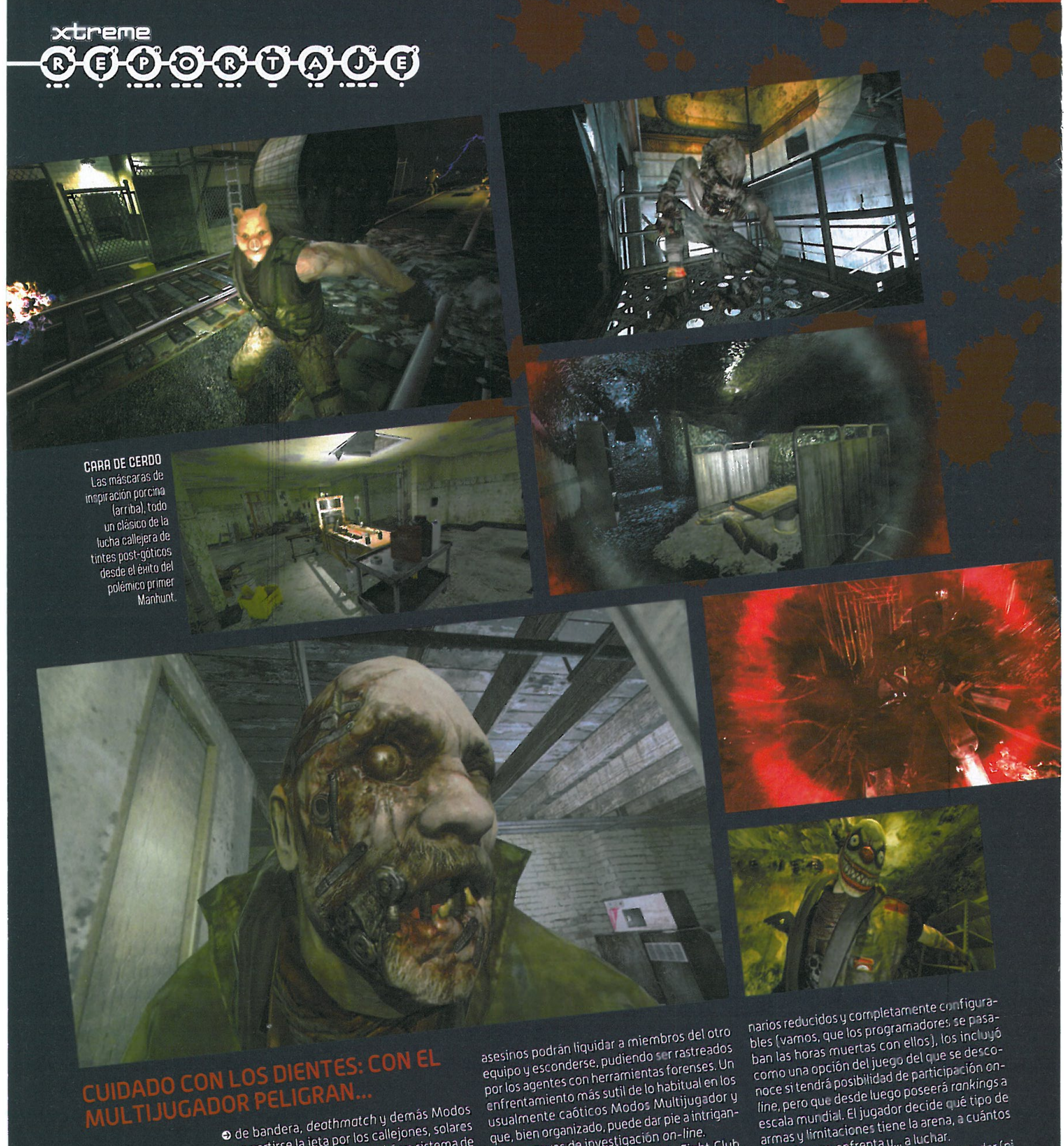
Se ha comentado a menudo que el multijugador de **Condemned 2**, una de las novedades más esperadas con respecto a su predecente, iba a ser novedoso y original. Bien, pues **Xtreme** tiene información recién salida del horno sobre este particular: este multijugador, aparte de los ya clásicos captura ➔

CONDEMNED: EL MAGNETISMO DE LA SUCIEDAD

Sin duda, el atractivo de ***Condemned: Criminal Origins***, ambientación aparte, procede de su extraordinaria capacidad para convertir sus carencias en virtudes. Así, cuando se le achacó que el combate cuerpo a cuerpo, la escasez de artillería y el empleo de trozos de mobiliario como contundentes armas improvisadas era poco preciso e inestable, nadie cayó en la cuenta de que Monolith podía haber decidido que fuera así... aposta.

Los combates en el primer ***Condemned*** son a cara de perro, llenos de pasos en falso, carreras en busca de una pared en la que apoyar la espalda para no ser atacados desde la nada y una buena cantidad de golpes ciegos, al aire. El resultado es un ambiente asfixiante de torpeza, como controlar a un personaje borracho: con tres golpes se deja KO a los enemigos, pero primero... hay que alcanzarlos.





CARA DE CERDO Las máscaras de inspiración porcina (arriba), todo un clásico de la lucha callejera de tintes post-góticos desde el éxito del polémico primer Manhunt.

CUIDADO CON LOS DIENTES: CON EL MULTIJUGADOR PELIGRAN...

➔ de bandera, *deathmatch* y demás Modos para partirse la jeta por los callejones, solares y edificios de Metro City, tendrá un sistema de combate por equipos que nos ha recordado al de *Splinter Cell*. Si en algunas entregas de esta serie los jugadores se enfrentaban dividiéndose en equipos de agentes o de terroristas, aquí los equipos serán o de Asesinos Pordioseros o de Agentes del FBI. Las posibilidades, por lo que nos cuenta **Sega**, son amplísimas: los asesinos podrán liquidar a miembros del otro equipo y esconderse, pudiendo ser rastreados por los agentes con herramientas forenses. Un enfrentamiento más sutil de lo habitual en los usualmente caóticos Modos Multijugador y que, bien organizado, puede dar pie a intrigantes epopeyas de investigación *on-line*.

Y aparte de eso está el Modo Fight Club, claro. Este club de la lucha nació como una arena para los programadores, en la que soltaban a bots para observar su comportamiento y enfrentar al héroe a ellos. Cuando **Monolith** comprendió el potencial jugable de estos escenarios reducidos y completamente configurables (vamos, que los programadores se pasaban las horas muertas con ellos), los incluyó como una opción del juego del que se desconoce si tendrá posibilidad de participación *on-line*, pero que desde luego poseerá *rankings* a escala mundial. El jugador decide qué tipo de armas y limitaciones tiene la arena, a cuántos enemigos se enfrenta y... a luchar.

Muchas preguntas quedan por responder (ni hemos olido los instrumentos forenses), pero una sí está respondida. Al fin. **Condemned 2**, este sí, tendrá la aceptación que merece. ⊙



KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION.3
XBOX 360 LIVE
for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos
and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S.
All rights reserved. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony
ws, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360,
Xbox LIVE, and the Xbox logos
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS MEJORES CINES













XTREME 173
FEBRERO 2007

Aprovechando el lanzamiento de ***Ghost Rider***, dejamos claro que en nuestra revista no sólo se habla de juegos, sino de la cultura que los inspira: tebeos, películas, música... Y uno de nuestros mejores titulares: el mayúsculo «*Vampiros con chorreras*».

XTREME 171
DICIEMBRE 2006

Nemesis aún siente cómo se eriza el vello de sus testículos cuando recuerda el holocausto con forma de cierrre que se prolongó durante varias semanas por culpa de un par de páginas que se resistían... y se resistían. Es nuestra primera y única portada dedicada a un sistema, y ya empezamos a demostrar nuestro amor por la chorrada con titulares de portada como «*Superhéroes a cascoporro*».

XTREME 172
ENERO 2007

El número que contenía nuestro enfervorecido y nunca entenderemos por qué tan polémico 8,9 a ***Twilight Princess*** funcionó también como declaración de intenciones: ***Lost Planet*** fue un juego exclusivo para **360**, y no un superventas arrollador a lo ***Gears of War***. Poco a poco, **Xtreme** se va desmarcando de las tendencias de la prensa.

XTREME 174
MARZO 2007

Portada de sinuosas curvas y culazo desproporcionadamente recio para un número, irónicamente, de singular elegancia: primer vistazo a ***Jericho*** con una visita a los estudios de **Mercury Steam**, repasamos toda la saga ***Alone in the Dark***, hicimos una selección de los cuarenta mejores **Youtubes** de videojuegos... y nos preparamos para un nuevo cambio de aspecto.

XTREME
UN AÑO, UN MES Y UN DÍA

_JOHN TONES

DOCE NÚMEROS, ¿EH? CÓMO PASA EL TIEMPO, JÓVENES. LLEVAMOS DOCE NÚMEROS, MÁS SEIS PREVIOS COMO SUPLEMENTO DE XTREME DANDO LAS EXCLUSIVAS MÁS ORIGINALES Y LAS OPINIONES MÁS ESQUINADAS DEL MUNDILLO. ¿CÓMO LO HEMOS CONSEGUIDO? CON ALGO DE PACIENCIA Y CIERTO SENTIDO COMÚN.



JUEGOS DE 2007

1. SUPER MARIO GALAXY (WII). Sin duda el mejor juego para la consola de **Nintendo**. Dicen los ancianos del lugar que desde ***Super Mario 64*** no se veía nada igual.

2. THE ORANGE BOX (360, PS3). Sólo ***Portal*** ya merece el precio de admisión de un pack que, por otra parte, contiene uno de los mejores shooters de la historia.

3. BIOSHOCK (360). Sorprendente y tenebroso, este shooter ha convertido a los **Big Daddy** en uno de los iconos indiscutibles del medio durante el año 2007.

4. SKATE (360, PS3). Una extravagancia de implacable lógica física que ha revolucionado el género skate y le devuelve el placer de jugar... por el simple hecho de jugar.

5. UNCHARTED (PS3). El equivalente de una superproducción familiar de aventuras. Brillante gráficamente, completamente accesible a todos los publicos.

XTREME 175
ABRIL 2007

Nuestro primer especial temático supuso un giro de **Xtreme** hacia bosques conceptuales en los que aún nos encontramos. Un primer vistazo exclusivo a un *Manhunt 2* que aún no había sido prohibido entre agrias polémicas nos sirvió para articular varios artículos del número en torno a un tema común: la ultraviolencia en los videojuegos. Una práctica que repetiríamos en un par de ocasiones, alguna de ellas con tetas.





XTREME 176
MAYO 2007

Una de nuestras portadas más conceptuales es la base para un número que se xtremiza en pequeños detalles: estrenamos **La Máquina del Tiempo**, dedicamos un reportaje a juegos descargables, hablamos de música de 8 bits y rediseñamos la sección de noticias para hacerla más sabrosa, contundente y actual que nunca.

XTREME 178
VERANO 2007

Numerazo repleto de pechuga poligonal con un especial dedicado al erotismo y los videojuegos. Maquetamos un reportaje sobre *Leisure Suit Larry* como si fuera un desplegable de revista cerda y olisqueamos los simuladores hentai de citas. Un número que nuestros fans consumieron con una mano en el pad y con la otra santiguándose a causa de nuestra sobredosis de testosterona.



XTREME 177
JUNIO 2007

Cuando (casi) nadie hablaba de ***Bioshock***, nosotros ya le dábamos una de nuestras portadas más terribles y siniestras. El reportaje sobre paradojas temporales nos confirma como especialmente capacitados para la metafísica del píxel.



De todos los insultos y reproches que **Xtreme** y sus redactores han recibido en su escaso año y pico de vida, podríamos destacar dos. El primero nos llegó al poco de nacer: un capitoste de una compañía afirmó que éramos poco menos que un cáncer para el sector, un veneno que no tenía miedo de sacar fallos a juegos Triple A. Un mes después de que uno de los juegos de su compañía fuera recibido como una de las grandes decepciones del catálogo de apertura de una consola recién nacida, **Xtreme** le dedicó una no excesivamente despiadada (nunca lo hemos sido) pero tampoco excesivamente complaciente crítica. Y se picó.

El segundo choque vino con los seres más enjutos, intransigentes y carentes de sentido del humor del sector: los fanáticos ciegos de una marca, sea **Sony**, **Microsoft**, **Nintendo** o **Comansi**. Cuando publicamos una retrospectiva sobre **Gamecube**, un honor que no hemos concedido a ninguna otra consola, tuvimos el atrevimiento de repasar todas sus obras maestras exclusivas... y sugerir que su fracaso había sido injusto. Se nos acusó de *sonyers*, vendidos y antinintenderos.

Y aquí nos daba la risa.

Facturar una revista mensual es, os lo podemos asegurar, un trabajo de chinos. Miles de detalles que cuidar cada mes, miles de calentamientos de cabeza que no aparecen ni siquiera en letra microscópica cuando se firma el contrato de llegada a estos agujeros llenos de traumas y desesperación llamados asépticamente «*Redacción*»... pero si no fuera por estos delirantes momentos, todo sería mucho más aburrido.

El perverso placer que supone tocar las narices a directivos insensibles, fanáticos con envidia de pene (psicológica) y adictos obsesionados con detalles sin importancia (el mítico 8'9 a ***Twilight Princess*** nos perseguirá hasta la muerte... para nuestra inmensa satisfacción) hacen que cada día de nuestros penosos cierres merezcan la pena. Eso y el apoyo incondicional de jugadores que no sólo apoyan nuestra bilis sino que la disfrutan como si cada número fuera el último. Vosotros cruzad los dedos, no vayamos a tener un disgusto.

5 HYPES DE DISPARES RESULTADOS

1. ASSASSIN'S CREED (PS3, 360). Aunque el juego nos ha gustado, y mucho, es innegable que el misterio que ha rodeado a su lanzamiento y la carencia de información hasta que estuvo en la calle podría haber jugado en su contra.

2. LAIR (PS3). Otro que las acémilas de costumbre se han cargado sin demasiada razón. A nosotros nos encantó.

3. HALO 3 (360). Es ***Halo***. Es una de las secuelas más esperadas de **360**. Y es uno de los shooters del año. Menudo multijugador.

4. MASS EFFECT (360). Otro que nos ha entusiasmado, pero del que se hablaba como El Mejor Juego De La Historia. Y no.

5. ZELDA TWILIGHT PRINCESS (WII). Éste, decididamente, no es el Mejor Juego de la Historia.



XTREME 178
SEPTIEMBRE 2007

Con la censura a ***Manhunt 2*** recién anunciada, aprovechamos para hacer un número dedicado al tema y manifestándonos radicalmente en contra de cualquier recorte en los videojuegos por su contenido. Una de nuestras mejores portadas del año es la carta de presentación de un reportaje sobre ***GTA IV*** en el que **Stan By** se reveló como el periodista más envidiado del momento en nuestro país.

XTREME 180
DICIEMBRE 2007

Uno de nuestros titulares más soeces anuncia un número que contenía disparates conceptuales del calibre del artículo sobre el derrumbamiento de la cuarta pared en los videojuegos. Un polémico texto sobre los juegos más difíciles de la historia y otro sobre contenido político en los videojuegos completan un número que sólo podría ser más **Xtreme**... si se llamara **SuperXtreme**.



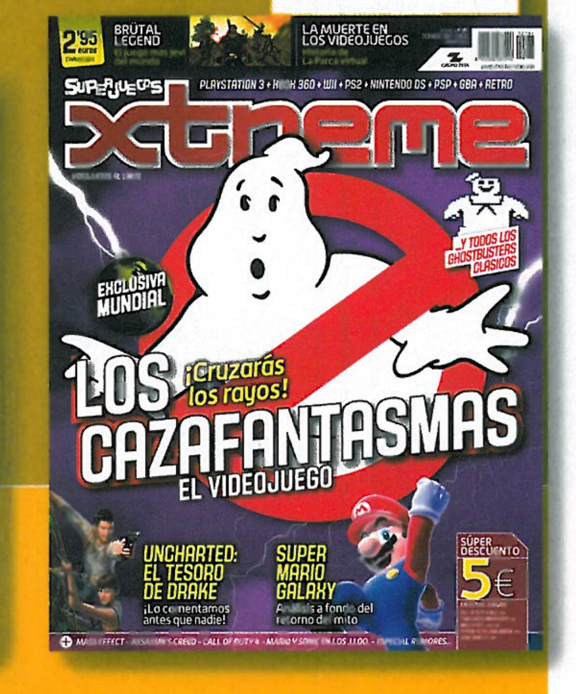
XTREME 181
DICIEMBRE 2007

Una exclusiva, con viaje incluido, para contemplar el recién anunciado ***Ghostbusters*** se convierte en el núcleo del número, que también dedicó **Retro** a los juegos clásicos de *Los Cazafantasmas*. Una de las aspiraciones máximas de **Nemesis**, que la palabra «jevi» apareciera en la portada de **Xtreme**, también se vio cumplida, así que... un número de mucha ilusión hecha carne.



XTREME 179
OCTUBRE 2007

Nuestro análisis exclusivo de ***Clive Barker's Jericho*** se vio acompañado de una extensísima entrevista y una portada que **Mercury Steam** diseñó sólo para nosotros. Conservad este número como oro en paño: nunca volveréis a ver al mariposo de las alas ensangrentadas que os contempla desde esta imagen. Y un detalle: es la primera vez que anunciamos el contenido de **Retro** desde la portada.



6 FRASES GLORIOSAS DE XTREME

1. EN PELOTAS. «*Portal* es lo mejor que puedes hacer vestido». (**John Tones**, pensando en lo único, en **Xtreme180**).

2. ESTÁ MAMADO. «¿Pero qué coj&%nes me estás contando?, grita el frustado jugador» (**Ben Reilly**, a tope con el ***Ghost'n Goblins*** en **Xtreme180**).

3. EL SONIDO DEFINITIVO. «El chip suena a chicharra, a circuitos fritos, a secuencias primarias chilladas directamente en tu oído por una garrapata de silicio» (**Mr. Winters**, atento a la textura de la música de 8 bits en **Xtreme175**).

4. ESENCIALMENTE. «*Halo 3* es más divertido que un barril lleno de monos» (**Chaiko**, destilando la esencia jugable en **Xtreme176**).

5. SUS MIEDOS MÁS PROFUNDOS. «Larry es el personaje al que nos aterra parecernos en noches de romería» (**Stan By** entiende perfectamente ***Leisure Suit Larry*** en **Xtreme177**).

6. CONFLICTO GENERACIONAL «En los ochenta, fui de **Spectrum** y pensaba que los de **MSX** eran unos pijos y unos pusilánimes» (**Nacho Vigalondo** lo resume TODO en **Xtreme176**).



2 ASNOS DE 2007

1. LA BBFC. Cuando la **BBFC** se negó en redondo a calificar ***Manhunt 2*** en Reino Unido, destapó la caja de los truenos: alegatos pro y anticensura que no deberían ni siquiera plantearse y la triste decisión de **Rockstar** de lanzar una versión cortada.

2. LOS FANS CIEGOS. De sus sagas favoritas, de **Nintendo**, **Microsoft** o **Sony**, de las notas altas, de las notas bajas, de la competencia, del «sólo en Internet está la verdad», de los valores rancios, del autocontrol lúdico, del fascismo de Lo Más Novedoso, de la ultimísima generación, de la tecnología punta, de la tecnología rancia. De sí mismos y de sus neuras, en definitiva.



5 PREDICCIONES INFALIBLES PARA 2008

1. LOS PUZZLES EN PRIMERA PERSONA SERÁN EL NUEVO SIGILO. Después de ***Portal*** y de la mejora técnica que potencia las posibilidades de la simulación física en los FPS, se abre todo un mundo de meditación en primera persona.

2. PLAYSTATION 3 DESPEGARÁ. La afortunada decisión de bajar la consola de precio ha disparado unas ventas que se resistían. La llegada de algunos esperados títulos Triple A afianzará su penetración. Se supone, vamos.

3. GTA IV NO REVOLUCIONARÁ NADA. Y eso que será, sin duda, uno de los mejores juegos del año. Pero no dará un vuelco a Todo Lo Que Conocemos como hizo ***GTA III***.

4. STREET FIGHTER IV QUIZÁS REVOLUCIONE ALGO. Somos los primeros que no podemos prever qué pasará con ***Street Fighter IV***, pero quizás sea éste el juego que el género de lucha está esperando para que, al fin, todo cambie. Como pasó con las 3D.

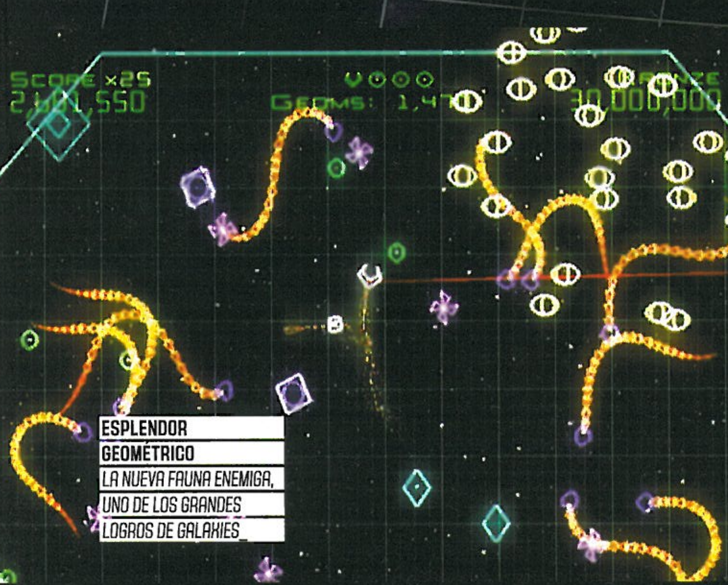
5. WII SEGUIRÁ ARRASANDO. Si lo hará con juegos que nos interesen es un dato que no logramos vislumbrar en nuestra bola de cristal. Malditos saldos...

GEOMETRY WARS: GALAXIES

... Y OTROS SHOOTERS ABSTRACTOS

UNO DE LOS JUEGOS MÁS FASCINANTES, ROTUNDOS Y ADICTIVOS DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS VA SALTANDO DE CONSOLA EN CONSOLA. SU ÚLTIMA ENCARNACIÓN LLEGA A WII Y DS.

_STAN BY & JOHN TONES



ESPLENDOR GEOMÉTRICO
LA NUEVA FAUNA ENEMIGA, UNO DE LOS GRANDES LOGROS DE GALAXIES_

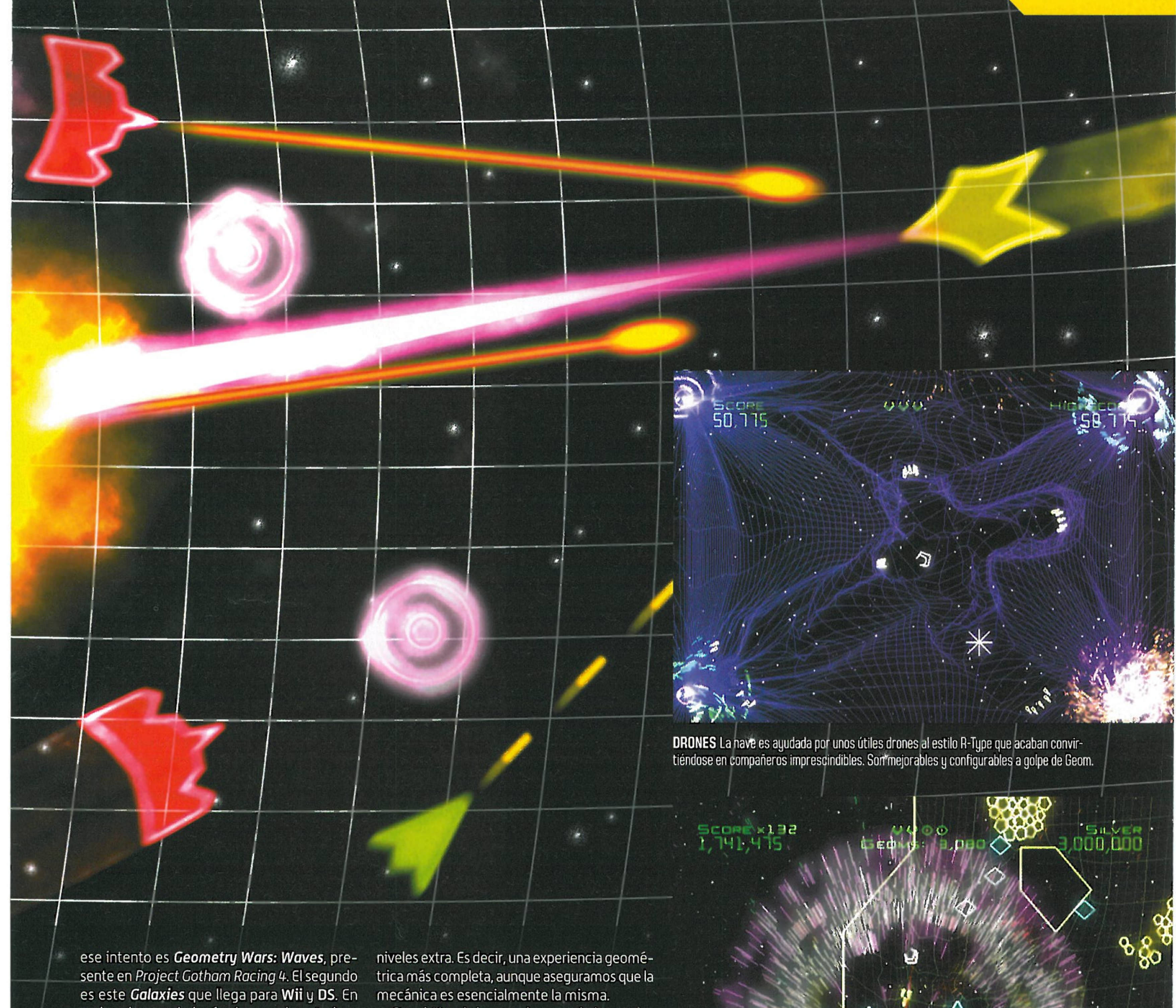
Se trata de uno de los géneros que más discusiones ha motivado en la Redacción. **Xtreme**, una vez más, está dividida: la facción nazi-octogenaria, comandada por **Nemesis**, afirma que ***Geometry Wars*** y sus múltiples clones son moderneces sin chicha jugable. Otro bando, defendido con uñas y dientes por los abajo firmantes, creen que el éxito de ***Geometry Wars*** no sólo ha propiciado una interesante evolución del *gameplay* de los matamarcianos, sino que ha recuperado el sabor, la dificultad y el espíritu de uno de los géneros sintomáticos de los videojuegos.

En nuestro número 168, en la embrionaria **Línea Alterna** de un suplemento **Xtreme** aún alojado en el cálido interior de la **Superjuegos Vintage**, repasamos la polémica historia de ***Geometry Wars*** y su relativa falta de humildad: **Bizarre**, creadores del juego como un extra incluido en ***Project Gotham Racing 2***, fusilaron conceptos que databan de juegos como **Robotron 2084** o **Tempest**. Su gran acierto: convertirlo en el gran hit de **Xbox Live Arcade** con el renovado y brillante ***Geometry Wars Retro Evolved***, y mutar la necesaria abstracción conceptual de los clásicos en una simple y furiosa elección estética. Los problemas llegaron con los clones. Decenas. Cientos de ellos. Gratuitos y al alcance de cualquiera con una conexión a Internet.

El más popular y polémico fue ***Grid Wars 2***, un juegazo que muchos consideran superior incluso a ***Geometry Wars*** por su componente reflexivo. **Bizarre** y el creador de ***Grid Wars 2***, **Mark Incitti**, se enzarzaron en una avalancha de acusaciones que acabaron con una amarga conclusión: **Bizarre**, negando las obvias raíces de ***Geometry Wars***, estaba negando a la vez sus grandes virtudes.

Secuela galáctica

Por eso, lo mejor que podía hacer **Bizarre** era agarrar su shooter abstracto e intentar ampliar su alcance, reformular su mecánica y magnificar sus posibilidades. El primer resultado de



DRONES La nave es ayudada por unos útiles drones al estilo R-Type que acaban convirtiéndose en compañeros imprescindibles. Son mejorables y configurables a golpe de Geom.

PARED CON PARED Las esquinadas formas de los muros que delimitan los niveles garantizan más de un quebradero de cabeza.

ese intento es ***Geometry Wars: Waves***, presente en *Project Gotham Racing 4*. El segundo es este ***Galaxies*** que llega para **Wii** y **DS**. En ambos, la novedad más clara es el control: en **Wii** se apunta con el *wiimote*, en una curiosa hibridación con los juegos de tiro al blanco (aunque hay opción, por supuesto, a una configuración de control con el mando clásico de **Wii** que funciona exactamente igual al pad de **360**); en **DS**, la nave se controla con la pantalla táctil, al estilo de **FPS** para la portátil como *Metroid Prime: Hunters* o *Call of Duty 4*.

Lo que desde luego ha tenido claro **Bizarre** es que tenía que ampliar la oferta del original. Siendo el primer ***GW*** un huevo de Pascua dentro de otro juego, estando aún disponible la versión de **Live Arcade**, muy barata, y existiendo decenas de clones por la cara, si ***Galaxies*** iba a salir a precio completo había que compensar a los compradores. Bien, en ese sentido no nos podemos quejar: ***Galaxies*** tiene el doble de enemigos de su precedente, 10 galaxias que explorar y un total de 64 niveles. Y multijugador, claro, la gran novedad: cooperativo, versus y un modo minigaláctico con diez niveles extra. Es decir, una experiencia geométrica más completa, aunque aseguramos que la mecánica es esencialmente la misma.

O casi. Una de las grandes novedades son los Geoms, una especie de moneda que no solo multiplica la puntuación progresivamente (¡hasta x150!), sino que sirve como moneda para, entre nivel y nivel, comprar mejoras para la nave. Como estos tesoros se quedan donde explotan los enemigos y desaparecen al poco tiempo, se obliga al jugador a que penetre en el corazón de la batalla, y no que se quede junto a la relativa seguridad que proporcionan las barreras que delimitan los niveles.

Estas barreras, de diversas formas y configuraciones, y junto a los nuevos tipos de enemigos (algunos de ellos de tipo pasivo-agresivo), son la otra puntilla que mejora el *gameplay* del original: hay niveles estructurados como laberintos, otros como campos de minas, otros como estrechos cubículos. Por asombroso que parezca partiendo de una base tan elemental, ***Galaxies*** consigue obligar al jugador a que se plantee el desafío de cada nivel de una manera distinta.

Es cierto que los hipnóticos efectos de partículas de la versión de **360** pierden algo de lustre en **Wii** y, por supuesto, en **DS**, donde a pesar de la dignísima conversión, el juego se acerca más al ***Geometry Wars*** original de *PGR2* que a ***Retro Evolved***. Pero excepto puntualísimos momentos de ralentización en la versión **DS**, el juego lanza decenas de enemigos simultáneamente al jugador sin que el ritmo se resienta.

Es decir, **Galaxies** es ***Geometry Wars*** en estado puro. Ergo: es uno de los mejores juegos que puedes comprar con tu dinero.

GLOBAL
9,0

ASTEROIDS

Atari, 1979 / Juégalo en Xbox Live Arcade

Si alguien duda del componente esencial de este subgénero, que repase los libros de historia: el seminal *Spacewar* (¡1962!) es la inspiración clara de *Asteroids* (1979), uno de los escasos juegos de la Edad Dorada que aún hoy permanece rabiosamente jugable y adictivo. El diseño, por otro lado, sigue siendo de un sincretismo asfixiante y maravilloso gracias a los pedruscos que se mueven, ominosos, por la pantalla, multiplicando exponencialmente su amenaza según van siendo atomizados.



SPACE INVADERS

Taito, 1978 / Reza para que nos llegue Space Invaders Pocket (PSP)

No está de más recordar que el matamarcianos canónico por excelencia poseía un grado de abstracción sublime, impuesto por las limitaciones del *hardware* de la época, pero que obviamente supo sacar partido del miedo que inspiraba el aterrador diseño de los alienígenas, quizás el icono por excelencia de Lo Retro. Los efectos sonoros, meros ecos de ultratumba de la gravedad cero, el ritmo pausado del juego, y el diseño de la nave son... pura abstracción.



ABLATION

Nenad / www.retroremakes.com/forum2/showthread.php?p=116130

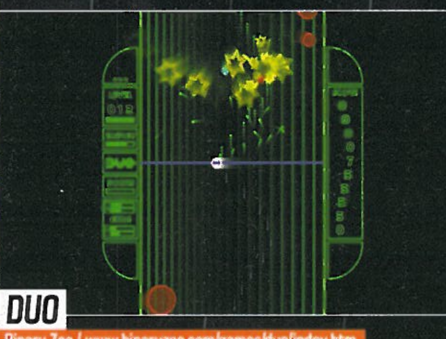
En este *shooter* vertical a base de pixelazos en blanco y negro, los enemigos se componen de puntos negros y blancos. Los primeros no causan daño, mientras que los últimos son los proyectiles con que cuenta cada uno. Para acabar con ellos, además, hay que destruir todos sus píxeles. Lo cual incluye a las diferentes fortalezas volantes. Las bombas negras lo destruyen todo, mientras que las blancas neutralizan las armas. Retroelegante y resultón.



EVERY EXTEND

Omega / nagoya.cool.ne.jp/o_mega/product/e2.html

No puede faltar en esta selección el juego de **Omega** que recibió su propia versión para **PSP** a principios de 2007 (*Every Extend Extra*). Se trata de una auténtica joya kamikaze en la que nuestra nave no dispara, solo puede autodestruirse. La mecánica consiste en elegir el momento adecuado para el suicidio y lograr explosiones en cadena que eliminen la mayor cantidad posible de enemigos. El stock de bombas es limitado y aumenta cada ciertos puntos.



DUO

Binary Zoo / www.binaryzoo.com/games/duo/index.htm

Donde el *shoot ´em-up* se encuentra con *Pang*. *Duo* es un juego en el que hay que eliminar todas las bolas que aparecen en pantalla -a un ritmo frenético, por cierto - y que se dividen en dos al ser disparadas, como en el famoso juego cazapompas. La gracia en *Duo* es que nuestra nave-cita-o-lo-que-sea se encuentra en el centro de la pantalla y dispara en dos direcciones (arriba y abajo), de donde surgen las bolas con diversos patrones de movimientos.



GARDEN OF COLOURED LIGHTS

Linley Henzel / www.allegro.cc/depot/GardenofColouredLights

Posiblemente, uno de los juegos más atractivos de esta selección. Controlamos una nave que debe abrirse paso entre varios tipos de enemigos. Cada uno produce una nota musical distinta al disparar, lo que, junto a los coloridos patrones de disparo de cada uno, convierte el juego en una experiencia estética muy particular, obvia heredera de *Rez*. Hay, además, decenas de tipos de armas entre los que elegir, y cada nave cuenta con tres que van mejorándose con el uso.



CLEAN ASIA

Cactus Software / www.cactus-soft.co.nr

A **Cactus Software** hay que seguirles la pista de cerca. Podríamos llenar estas dos páginas con juegos suyos (o casi), así que atentos a un futuro monográfico. Mientras tanto, nos quedamos con *Clean Asia*, que es seguramente su mejor *shoot'em-up* hasta la fecha. Se trata de un delirante título de dificultad extrema donde hay que hacer frente a los enemigos de forma diferente según el piloto elegido. Con uno, la mecánica es más tradicional (disparar mucho y esquivar más) aunque con matices. Muchísimo más interesante es el otro piloto, que realmente da valor al juego: con él, eliminar naves significa cargar contra ellas con un poderoso impulso y recoger sus restos para lanzarlos contra otros enemigos. Tres escenarios, 14 jefes finales, y una estética tan brillante como su mecánica.

STAR WARS

Atari, 1983 / Desbloqueable en Star Wars Rogue Squadron III (GC)

Sabemos que hay muchos juegos similares a este *Star Wars* (empezando por el muy bello *Battlezone*), pero traemos a éste por su intención de sintetizar unos diseños que el jugador conoce a fondo gracias a referentes reales. Convertir X-Wings en amasijos de vectores es un riesgo conceptual importante, y esta máquina de arcade de Atari sale airosa al transformar un mito de la cultura pop en un espectáculo abstracto de rayas, puntos y colores.



EVERYDAY SHOOTER

Jonathan Mak / Juégalo en la PS Store

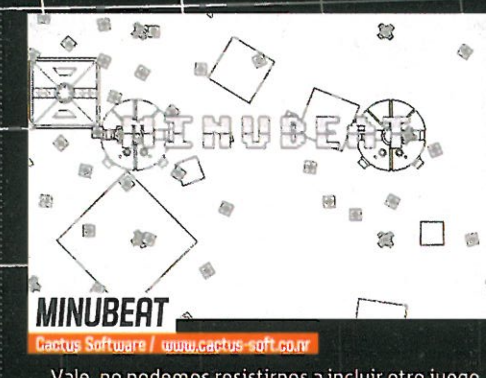
La sorpresa del año no ha sido gratuita, sino que está a la venta en la PS Store de PS3. Y vale cada uno de los dólares que cuesta (de momento, sólo en la Store norteamericana): se trata no ya de un clon de alguna de las variantes habituales, sino de un homenaje al género en su totalidad. Cada fase está planteada de forma distinta, los enemigos tienen un comportamiento único y es tarea del jugador dilucidar cómo acabar con ellos... siempre ateniéndose a las reglas no escritas del *shooter* abstracto. Su mayor virtud, no obstante, es su furiosa estética, única e independiente en cada nivel, y el cautivador empleo de la música, una vez más una evolución del ya clásico *Rez*, y capaz de hacer llorar de pura sobreexposición a la belleza hasta a las retinas más encallecidas por los *Call of Duty*.



REZ

Sega / Juégalo en breve y en versión powerupeada en Live Arcade

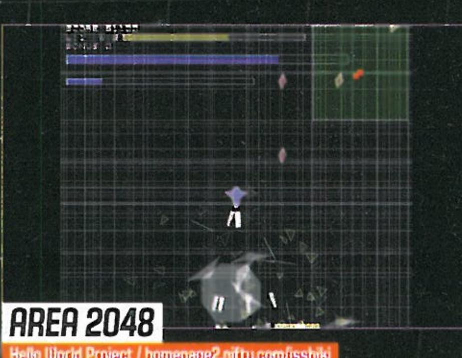
Poco vamos a añadir acerca de este clásico absoluto de la desustanciación gráfica a cargo de Tetsuya Mizuguchi, porque tendremos ocasión de hacerlo con detalle y como la ocasión merece con el inminente lanzamiento de *Rez HD* para Xbox Live Arcade. Mientras tanto, recuperad el juego en PS2 o Dreamcast y volved a pasmaros con la naturalidad y absolutamente revolucionario criterio estético con el que las formas abstractas se arremolinan ante vosotros.



MINUBEAT

Cactus Software / www.cactus-soft.co.nr

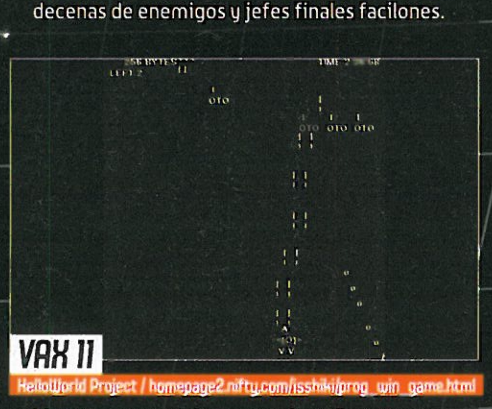
Vale, no podemos resistirnos a incluir otro juego de Cactus. Elegimos *Minubeat* porque nos fascina su concreción y su, de nuevo, elevadísima dificultad. En este pequeño y puñetero juego, el jugador cuenta con una sola vida, con la que tendrá que superar todas las oleadas de enemigos de línea clara que se le echen encima. Los cuales, además, disparan al ritmo de la música cuasi-industrial. No hay puntuación, y si la psicodelia acepta blanco y negro, hela aquí.



AREA 2048

Hello World Project / homepage2.nifty.com/isshiki

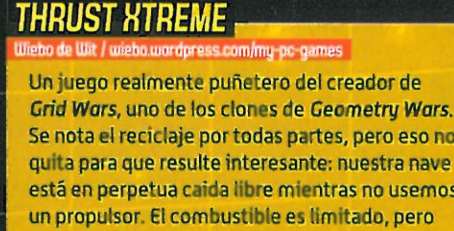
Un excelente *shooter arena* que sigue la estela marcada por *Geometry Wars*. Controlamos a una nave que debe eliminar a todos los enemigos en pantalla para pasar al siguiente nivel. Con cada muerte aumenta la barra de un arma especial, que no es sino la habilidad de alejar la cámara durante el tiempo que dure la energía acumulada para ver todo el nivel en conjunto, ya que la perspectiva es muy cerrada. Disparos locos, decenas de enemigos y jefes finales facilones.



VAX 11

HelloWorld Project / homepage2.nifty.com/isshiki/prog_win_game.html

Vax 11 es poco más que un *shoot ´em up* vertical a lo *1942*, muy clásico, reformulado en código ASCII. Pasa por todos los lugares comunes de clásicos como *Aero Fighters* (naves rápidas, aviones en formación, fortalezas volantes), pero todas las navecitas del juego están formadas por caracteres, así como todos los efectos (bellísimos esos bombazos a base de ceros y signos). Los *power-ups*, por supuesto, siguen siendo una P o una B, y los puntos, Bytes.



THRUST XTREME

Wiebo de Wit / wiebo.wordpress.com/my-pc-games

Un juego realmente puñetero del creador de *Grid Wars*, uno de los clones de *Geometry Wars*. Se nota el reciclaje por todas partes, pero eso no quita para que resulte interesante: nuestra nave está en perpetua caída libre mientras no usemos un propulsor. El combustible es limitado, pero puede rellenarse usando un rayo tractor, con el que también puede robarse un núcleo de energía y huir de cada planeta. La clave: conseguir maniobrar sin darnos el über-guantazo.



WARNING FOREVER

Hikware / www18.big.or.jp/~hikoza/Prod/index_e.html

Un divertido *shmup* vertical que consiste en superar jefe final tras jefe final en una escalada de violencia abstracta sin fin aparente. Cada nuevo contrincante es más grande y bestia que el anterior (como debe ser), en una progresión hacia la acumulación balística casi delirante. Se comienza la partida con tres minutos de tiempo límite: cada jefe eliminado aumenta el tiempo restante, cada muerte propia hace que disminuya, y se cuenta con dos armas distintas.



TRASCEND

Jason Rohrer / transcend.sourceforge.net

Nos gusta *Trascend* porque rompe con el ritmo frenético habitual en los *shmups* y parece buscar más la recreación estética. Y aunque el ritmo es pausado, no pretende ni mucho menos eliminar tensión del juego. La mecánica consiste en acumular piezas en el centro de la pantalla para fortalecer nuestra débil nave, hasta contar con la suficiente potencia de fuego para acabar con el jefe final que pulula por el escenario. Colores brillantes, minimalismo, y efectos estéreo.



KENTA CHO, EL DIOS DE LA NADA

HAY POCOS DESARROLLADORES DE VIDEOJUEGOS CON ACTITUD DE AUTÉNTICO ARTISTA. CHO ES UNO DE ELLOS.

No os habréis asustado, ¿verdad? Como veis, no nos hemos vuelto locos. Dejar fuera de la selección de las páginas anteriores a **Kenta Cho** responde a un único y razonable motivo: el hombre se merece una página entera para él solito (más, de hecho...).

Si por casualidad no conoces todavía a ***Kenta Cho***, sinceramente, te envidio: vas a descubrir a uno de los grandes programadores contemporáneos. **Cho** creó el sello **ABA Games** en 1997, para distribuir su primer juego para PC, ***Masashikun Hi***, lo que a posteriori sería una rareza dentro de su obra, una especie de olimpiada con ecos de *Vib Ribbon*, basada en giros de ratón y pulsaciones calculadas.

Sí, hemos dicho «obra», y no «catálogo». Porque **Kenta Cho** es un programador independiente de la vieja escuela, cuyos intereses oscilan entre la pasión por jugar (en su caso, por la jugabilidad más de los ochenta, la de los *shmups*) y una auténtica inquietud creativa. **Cho** recuerda a nombres legendarios como **Matthew Smith** (el creador de *Manic Miner* o *Jet Set Willy*): gente que creaba juegos desde contextos muy diferentes a los de la industria actual. En solitario y rápido, además.

Kenta Cho es un verdadero desarrollador independiente, porque programa por el mero placer de hacerlo, para crear juegos que a él le gustaría jugar, sin la mira puesta sobre una industria que espera que algún día le acoja. No es que **Cho** sea más chulo que nadie, es que es declaradamente consciente de que la idiosincrasia actual del sector le plantearía serias trabas para poder hacer lo que quiere hacer. Que son, en definitiva, juegos divertidos, rápidos y que exploren y revitalicen mecánicas ya conocidas que a él le han marcado.

DIVERSIÓN PURA Y ARTE, EN EL MÁS ESTRICTO SENTIDO DE GOCE ESTÉTICO

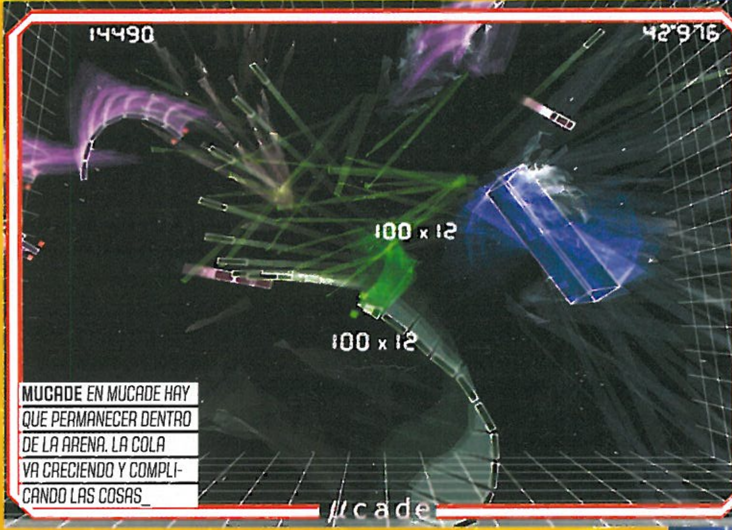


El hombre y su obra

Cho tiene por tanto, un objetivo claro. Cada nuevo juego que realiza persigue la experimentación de un aspecto concreto de la mecánica *shooter*. Como decimos, siempre programa desde una postura un tanto onanista, y esto se traduce en un coqueteo constante con sus propios referentes e influencias. Así nacen juegos con reglas estrictas autoimpuestas con dos intenciones: mantener las cosas lo más sencillas posibles (**Cho** afirma que, de otra manera, el desarrollo se complicaría demasiado y terminaría por perder el interés), consiguiendo un ritmo envidiable de producción (publica un nuevo juego cada seis meses, aproximadamente); y, por otro lado, explorar características muy concretas del género e ir al grano.

Encontramos así juegos como ***Tumiki Fighters***, un *shooter* de scroll lateral y gráficos de *kindergarten*, donde **Cho** plantea una mecánica basada en recoger restos de enemigos destruidos para potenciar nuestra propia nave. O ***Titanion***, otro *shmup* declaradamente reto (fijo y vertical), donde la idea es enfrentar al jugador contra enemigos que se mueven a altas velocidades, y a los cuales se puede atraer para formar una multi-nave. O ***A7xpg***, un sencillo juego de persecuciones donde el jugador debe recoger todos los objetos de un minimalista escenario antes de que se acabe el tiempo, huyendo de las naves enemigas kamikaze con un propulsor como único arma (es decir, qué ocurre en un *shooter* si sólo puedes huir, y no disparar).

Luego están ***rRootage*** (un *shmup* en el que nos enfrentamos únicamente a jefes finales autogenerados) o ***Parsec47***, definido por el propio **Cho** como un *shooter* vertical retromoderno a hipervelocidad. Y, más recientemente, ***MuCade***, donde el concepto pasa por aplicar comportamientos de ***Snake*** a un *shooter* y ver qué pasa. Pero además de una búsqueda consciente de límites, **Cho** demuestra una intencionalidad estética clara: sus juegos son muy reconocibles visualmente. Omnipresencia de las formas poligonales, uso de capas y transparencias para formar objetos, una paleta de colores recurrente, música techno secuenciada... Hay una clara continuidad estética fruto únicamente de los gustos, inquietudes y medios de un autor. Sí, un autor.



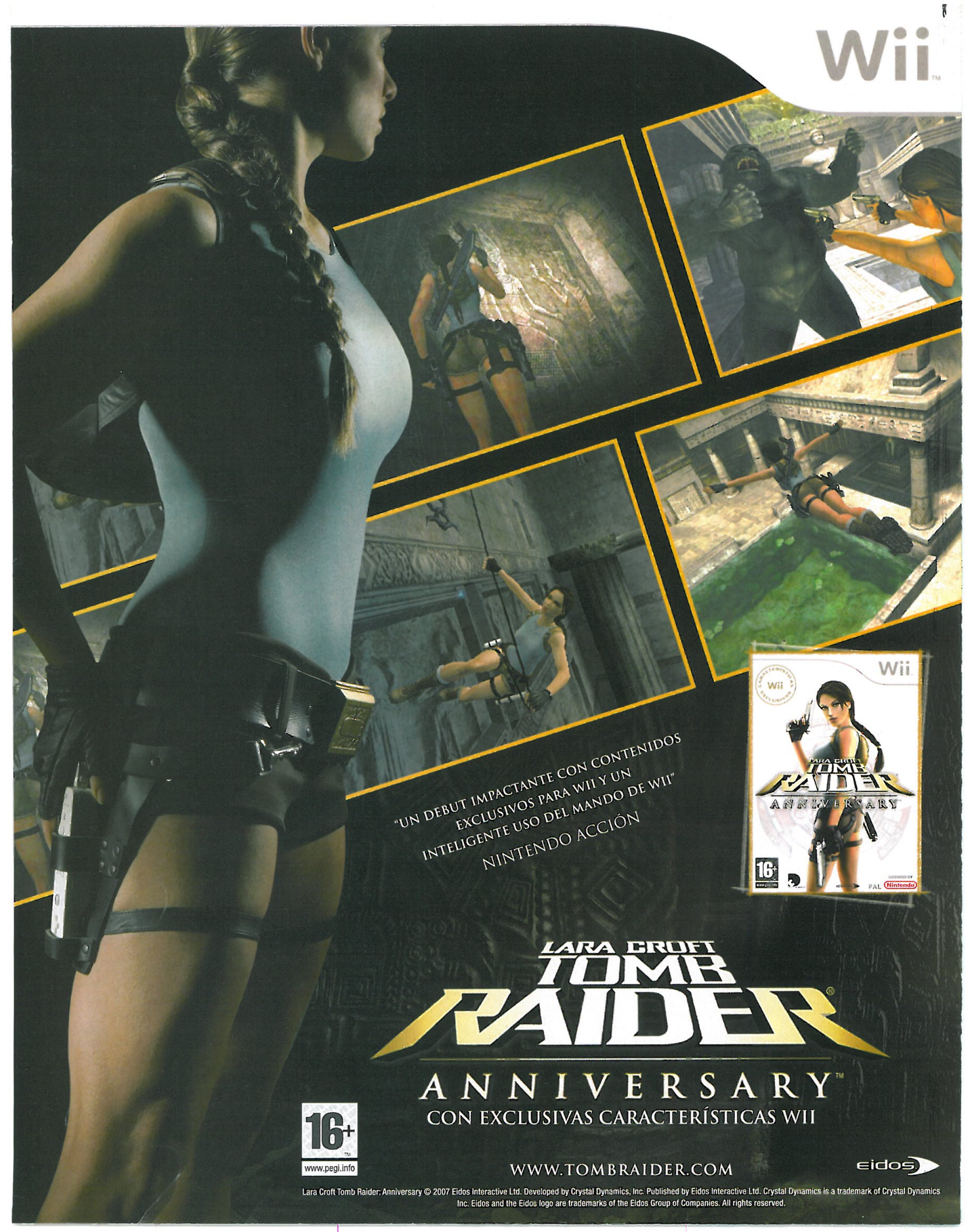
MUCADE EN MUCADE HAY QUE PERMANECER DENTRO DE LA ARENA. LA COLA VA CRECIENDO Y COMPLICANDO LAS COSAS_



TORUS TROOPER La particular reinvención de Tempest por parte de Kenta Cho pasa por que todo sea más y más y más rápido. Tienes que jugarlo.



GUNROAR ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS CONOCIDOS DE CHO, UN SHOOTER VERTICAL DE DISPARO CIRCULAR_


Wii
"UN DEBUT IMPACTANTE CON CONTENIDOS
EXCLUSIVOS PARA WII Y UN
INTELIGENTE USO DEL MANDO DE WII"
NINTENDO ACCIÓN
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
ANNIVERSARY
CON EXCLUSIVAS CARACTERÍSTICAS WII
16+
www.pegi.info
WWW.TOMBRAIDER.COM
eidos



¡CORRAN POR SU VIDA!

LOS MONSTRUOS GIGANTES ARRASAN LOS VIDEOJUEGOS

_BEN REILLY

SON ENORMES, SIEMPRE ESTÁN ENFADADOS Y TIENEN ALIENTO DESTRUCTIVO: LOS HIJOS DE LA RADIACIÓN ASALTAN TU CONSOLA.

Resulta curioso. La mayoría de los videojuegos han buscado siempre la mínima excusa argumental para ofrecer un despliegue de diversión, pero todavía siguen pasando por alto los monstruos gigantes, la forma de destrucción definitiva.

Desde la primera aparición de King Kong en el film de la **RKO** de 1993 hasta la versión de **Peter Jackson** de 2005. O, si entramos en la fantasía dura, en el género de seres gigantes aplastaciudades creado por los japoneses, el *Kaiju Eiga*, con el emblemático Godzilla a la cabeza. Herederos de épocas oscuras donde el extranjero era una amenaza, al igual que la misteriosa energía atómica. Un caldo de cultivo para la imaginación sin destilar.

Allí tenemos un cajón de sastre con ideas a mansalva: lagartos gigantes fruto de la radiación, sus versiones robóticas, polillas tamaño estadio... Así hasta los excesos de *Godzilla: Final Wars* del no menos pirotécnico **Ryuhei Kitamura**, con el plantel completo de monstruos y unos cuantos humanos superpoderosos de propina. ¡Si tiene «videojuego» escrito por los cuatro costados! Pues lamentablemente, poco de este exceso creativo se ha trasladado a las consolas.

El Super-Yo del supermonstruo

Cabría especificar qué se entiende por videojuego con monstruos gigantes. Desde *Castlevania* hasta *Contra*, pasando por *Devil May Cry* o *Gears of War*, es fácil señalar la presencia



de enemigos de tamaño desmesurado, pero eso no valida estos títulos en nuestra clasificación. Es preciso que el monstruo tenga un papel predominante, si no protagonista.

También tiene que haber una sensación de amenaza absoluta si somos quienes nos enfrentamos a dicha criatura, o bien de práctica omnipotencia si encarnamos al ser en cuestión. Finalmente, es preciso que el juego cuente con unos niveles muy elevados de destrucción y despreocupación por el entorno urbano... y también el humano, para qué negarlo.

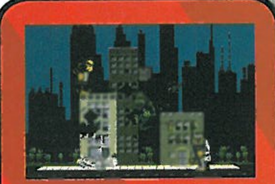
De acuerdo con estos principios, está claro que cualquier juego de Godzilla encaja en esta descripción: desde el tosco ***Godzilla: Gojira Kun*** (1985) para **MSX** hasta el espectacular ***Godzilla Unleashed*** (2007) de inminente aparición y que analizamos en este reportaje.

Y en la trayectoria pixelada de este Hijo del Atómo hay de todo y para todos: desde simuladores estratégicos (***Super Godzilla*** para **Super-Nintendo**) hasta aventuras absurdas (***Godzilla: Archipelago Shock*** de **Sega Saturn**), pasando por copias de *Street Fighter* (***Godzilla Greatest Battles*** en **SuperNintendo**)...

Por el camino, varios ilustres competidores como el arcade ***Rampage***, el clon de *Mortal Kombat* ***Primal Rage*** o el divertidísimo ***War of the Monsters***. Y es con las nuevas tecnologías cuando entendemos qué es lo que fallaba: sólo ahora se nos pueden ofrecer auténticas ciudades que destruir a placer, detallados monstruos de proporciones épicas, miles de humanos que huyen... La verdadera esencia de este género puede ser reflejada ahora mejor que nunca. Tan sólo falta un título donde veamos la cremallera al tipo que lleva el traje de monstruo. Todo se andará.

¡CORRAN POR SU VIDA!

LOS MONSTRUOS GIGANTES ARRASAN LOS VIDEOJUEGOS



RAMPAGE

Una primera impresión puede indicar que este arcade de 1986 no se toma en serio. De hecho, sus remedos de Godzilla, King Kong y un hombre lobo gigante (qué maravilloso concepto) se llaman Ralph, Lizzie y George. Pero ***Rampage*** capta la esencia del género: reducir una ciudad a escombros antes de que el ejército acabe contigo. Le han seguido innumerables versiones, pero nos quedamos con ***Total Destruction*** (**PS2**, **Gamecube** y **Wii**, 2006).



PRIMAL RAGE

Un guiño a la saga **Mortal Kombat**, pero protagonizado por monstruos gigantes producto de la radiación en una Tierra primitiva. ***Primal Rage*** es un juego divertido, con un control cuestionable (mantener pulsados los botones para los golpes especiales, por ejemplo) pero repleto de detalles de ingenio, como que los siete monstruos puedan devorar a sus adoradores humanos, o personajes como Chaos, que cuenta con un ataque de lluvia dorada.



GODZILLA GREATEST BATTLES

Tras el discreto estreno del lagarto con ***Super Godzilla*** (1993), **Super Nintendo** acogió un juego de lucha pura y dura. Godzilla, Angilas, Ghidrah, o MechaGodzilla 74 se parten el jeto en este remedo de ***Primal Rage***, sin el gore del referente pero de jugabilidad accesible y golpes resultones. De aparición limitada a Japón, ***Greatest Battles*** es objeto de culto entre los coleccionistas.



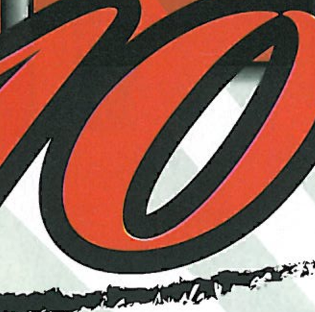
KING OF THE MONSTERS

No fue el mejor pero fue uno de los primeros. Todo un clásico en nuestro país en las tiendas de compro-cambio-vendo: era el eterno cartucho de **SuperNintendo** que ni Dios quería llevarse. Lo cierto es que tanto con este título como con su secuela, **SNK** ofrecía un entretenido juego de lucha con toques de wrestling en el que versiones alternativas de los monstruos de la Toho se batían el cobre en varias ciudades. Añorable.



GODZILLA GENERATIONS: MAXIMUM IMPACT

Con su irregular suerte en los videojuegos, Godzilla no podía pasar sin un título maldito para una consola de **Sega**, casi tanto como el ignoto ***Archipelago Shock*** de **Saturn** o el infumable ***Generations*** que precede a este. Considerado por muchos el mejor juego sobre el monstruo Hairu, ***M.I.*** reproduce desde los andares pesados hasta el clásico rugido.



10 TITANES IMPRESCINDIBLES



WAR OF THE MONSTERS

¡Congar! ¡Magmor! ¡Zorgulon! Un catálogo de nombres bizarros que sirvieron a **Incognito Entertainment** para ofrecer un plantel de monstruos muy conocidos sin pagar un duro por las licencias. ***War of the Monsters*** se sirve del motor gráfico de *Twisted Metal Black* para ofrecer el más logrado simulador de *Kaiju Eiga* de la anterior generación, con entornos destructibles, poderes absurdos y humanos despavoridos.



DEMOLITION GIRL

Un cangrejo con poderes ha creado un grupo de modelos gigantes para destruir la ciudad, ¡y sólo tú puedes detenerlas! ¿Cabe acaso una premisa más genial? El **Volumen 50** de la compañía **D3**, dentro de su imprescindible serie *Simple 2000*, propone lanzar misiles desde tanquetas a las cartucheras de estas chicas, o bien aproximarse para un disparo más cercano a riesgo de ser aplastado. Con mucho amor, pero aplastado.



KING KONG

Eclipsado por su contrapartida nipona, el gorila gigante resurgió de sus cenizas de la mano de **Peter Jackson**, quien recuperó la isla original repleta de bichos gigantes. Las fases de *shooter* subjetivo nos enfrentan a dinosaurios de diez pisos y monstruos voladores, pero aquí el que parte el bacalao es el Rey Kong, capaz de partir la quijada a cualquier Tiranosaurio o de aguantar embites en el Empire State Building. ¡Ay, si llega a estar Godzilla cerca...!



HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

¿Monstruo imparable nacido de la radiación? Presente. ¿Todo el ejército en tu contra? Aquí está. ¿Una enorme ciudad que demoler, repleta de peatones miedosos? Tampoco falta. El mejor juego de Hulk (2005 - **PS2**, **Xbox**, **Gamecube**) ofrece un enorme escenario en el que sembrar el caos a nuestro antojo: desde dar patadas a los coches a usar los soldados como arma arrojadiza. Tan increíble como catártico.



SHADOW OF THE COLOSSUS

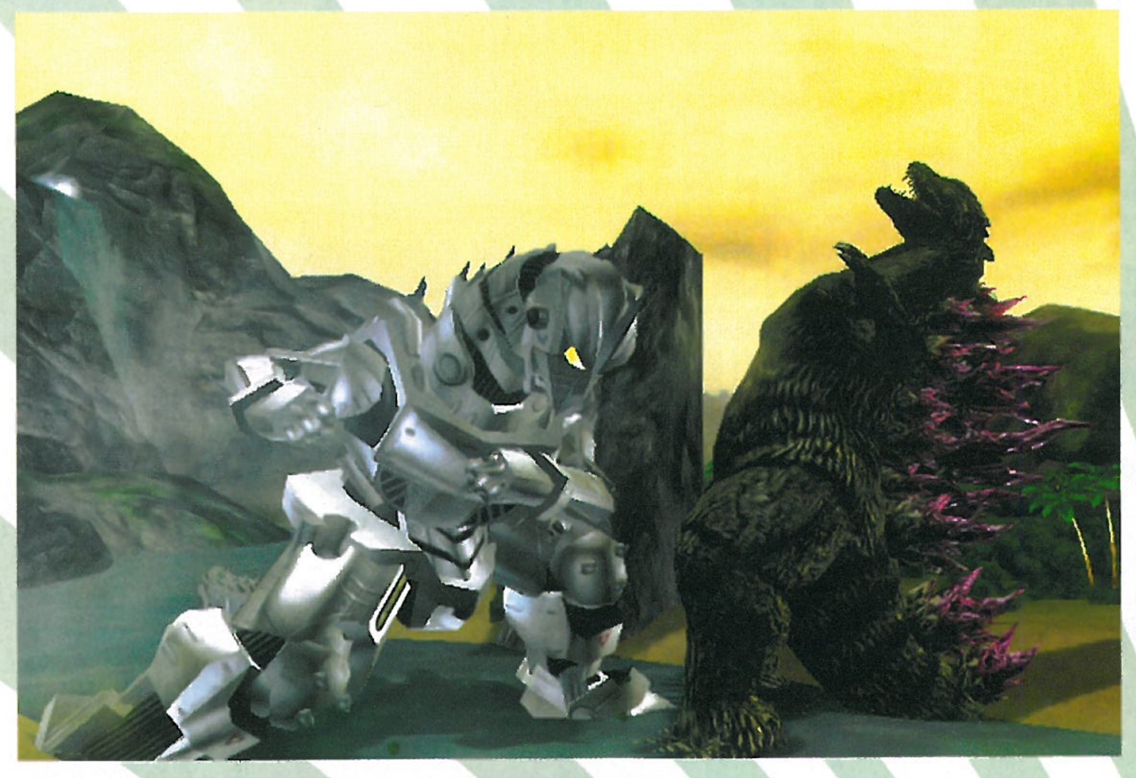
Una mención obvia pero inevitable. Si despojamos esta aventura de su componente místico-romántico, nos encontramos con unos enemigos de dimensiones gargantuescas, que en más de una ocasión recuerdan a los colegas de Godzilla. Es difícil encontrar monstruos más grandes en cualquier otro juego, dotados todos ellos del arquetípico punto débil. Épico, bonito y emocionante, aunque no tenga aliento radiactivo.



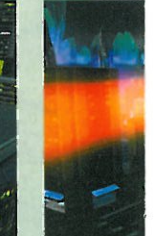
¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK MAGAZINE!
LA REVISTA QUE TODOS QUIEREN LEER
¡2 REGALOS!
ÓRGANOS
EN GELATINA
DEL LABORATORIO
DE DEXTER +
CALENDARIO 2008
¡TODO POR SÓLO!
3,95 €
CN
CARTOON NETWORK
REGALO: ÓRGANOS EN GELATINA DEL LABORATORIO DE DEXTER
CÓMIC DE 'CAMPAMENTO LAZLO'
MORTADELO Y FILEMÓN ESTAN DE FIESTA
DESCUBRE Y GANA CON 'LA BRÚJULA DORADA'
COMIC EXCLUSIVO
BEN 10
DIEZ SÚPER HÉROES PARA SALVAR EL MUNDO
3,95 euros.
Nº 80 Enero 2008
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
Es una publicación de GRUPO ZETA
CARTOON NETWORK
™ & © 2008 Cartoon Network

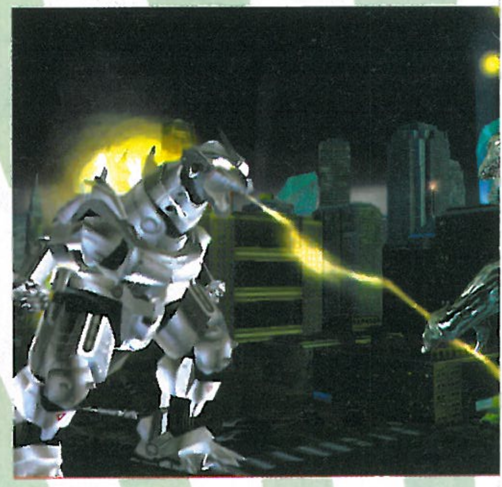


GODZILLA UNLEASHED











¡TOHO!

De pie todo el mundo: presentamos a la productora nipona más emblemática. Nacida en 1932, su éxito llega en 1954 con *Godzilla*, la primera película sobre el monstruo radiactivo. A partir de ese momento se especializó en el *Kaiju Eiga*, o género de monstruos gigantes. Pero la **Toho** también está detrás de los films de **Akira Kurosawa** y las películas del **Estudio Ghibli**. En los últimos años ha destacado su ingente producción anime.

GODZILLA VUELVE A DESTRUIR CIUDADES, PERO ESTA VEZ MONTA LA RAVE DEFINITIVA JUNTO A OTROS VEINTIDÓS AMIGOTES RADIACTIVOS

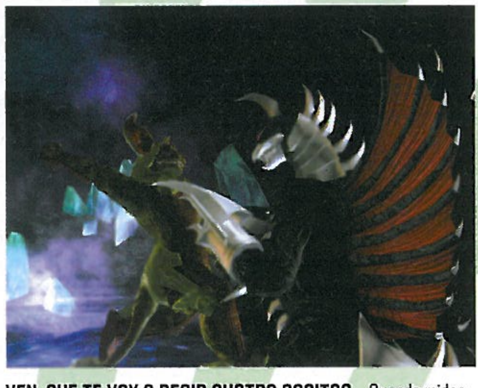
¿Puede ser cierto? ¿Es posible que **Atari**, creadores (seamos cabroncetes) del innovador y arriesgado *Jenga World Tour* haya sido capaz de crear el juego definitivo de para los G-fans? ¿O estamos ante un mero machacabotones con bichos gigantes como excusa?

La respuesta que podemos avanzar es un definitivo «Sí». ***Godzilla Unleashed*** barre literalmente con cualquier título anterior para ofrecer la Experiencia Godzilla Definitiva. De acuerdo, puede que el control no esté todo lo pulido que debiera, pero tiempo al tiempo: hablamos de monstruos de dimensiones estratosféricas, así que cabe ser indulgentes si no se mueven a la velocidad del rayo.

Porque de rayos y centellas va la cosa. Los 23 mamotretos que puedes controlar en ***Unleashed*** responden a una combinación tan básica como efectiva: golpetazo, cabezazo, golpe con la cola y el ataque energético de rigor, bien sea aliento radiactivo, fuego o un mamporro hipersónico. Estos ataques se pueden cargar para causar más daño, o incluso devolver por rebote, al estilo de la saga *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*, con la que también se comparte el sistema de búsqueda y puntería manual en los combate.

Las ciudades son los sufridos escenarios de nuestras tropelías. Para empezar, cada una de estas diez ciudades ha sido diezmada por un desastre natural, como un volcán en Seattle o un terremoto en San Francisco. Es el patio de recreo perfecto para que Godzilla y sus amigos se partan la jeta. Las dimensiones de las ciudades son más que notables, pero cuando tu cuello sobresale por encima de veinte pisos es difícil esconderse... menos aún si encuentras uno de los cristales de energía esparcidos





VEN, QUE TE VOY A DECIR CUATRO COSITAS... Cuando mides varios cientos de metros, lo de dialogar pierde su sentido. Aquí las diferencias se resuelven a base de guantazos, aliento de fuego y tentetieso. Y si se rompe la ciudad, poco importa,

por el escenario. Al coger uno de ellos nuestro monstruo favorito se vuelve más poderoso, más rápido y, lo más importante, más grande si cabe. Los cristales son todo un hallazgo en el Modo Individual, pero se convierten en un elemento frenético en las partidas a cuatro bandas, la verdadera salsa del juego y donde ***Unleashed*** *desata* su potencial como *brawler*. Por ejemplo, machacar a Mothra con el aliento tóxico de Godzilla y rematarlo con un trozo de edificio resulta de lo más gratificante.

Godzilla: Unleashed en **Wii** ofrecerá un total de 23 monstruos en total, la mayor cantidad de las tres versiones (no hemos podido probar aún **PS2** y **PSP**). Varias de estas criaturas se estrenan en las consolas gracias a este juego. De hecho, estamos ante el mayor número de monstruos que se haya dado en un juego de la serie *Godzilla*. De hecho, la compañía **Toho**, dueña de los derechos del lagarto radiactivo, ha quedado tan satisfecha con el trabajo de **Pipework Software** que ha creado dos criaturas exclusivas para la consola.



GODZILLA

Los americanos tuvieron la culpa. Con su bomba de hidrógeno despertaron a este monstruo milenario. Un lógico cabreo empuja a esta bestia a destruir cualquier vestigio de civilización occidental que vea. Esa es la única verdad canónica sobre Godzilla: rechazad imitaciones.



MECHAGODZILLA

Versión robótica de Godzilla que ha conocido diversas versiones según la época de cada película (los periodos *Showa*, *Hesei* y el actual *Millenium*). La más habitual es la de una contrapartida terrestre para combatir a monstruos gigantes con un arsenal de primera tecnología.





MOTHRA

En esencia, una polilla gigante, pero también uno de los enemigos más recalcitrantes de Godzilla, a la vez que su aliado. Mothra puede regenerarse de un estado larvario al de mariposa, y cuenta con varios ataques energéticos.







BIOLLANTE

Fruto de una mala combinación: una rosa y el ADN de Godzilla. Biollante se sirve de la polinización perversa, creando varios monstruos adicionales con sus esporas. Dispone de un ataque radiactivo y de poderosos tentáculos.





KING GHIDORAH

El enemigo más veterano de Godzilla, conocido también como el Rey del Terror.Tres cabezas, capacidad de vuelo y la manía de aliarse con otros Kaijus hacen de King Ghidorah el único monstruo capaz de derrotar a Godzilla.





BARAGON

Dinosaurio que logró escapar a la extinción para convertirse en un guardián místico. Feote pero imparable, Baragon es uno de los rivales más duros de Godzilla gracias a su cuerno, su rayo de calor y su inusitada capacidad de salto.





ORGA

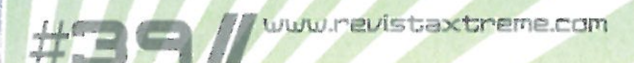
Alienígena de nuevo cuño, apareció en *Godzilla: Millenium*, la respuesta al desastre americano que fue *Godzilla* (1998). Orga puede mutar y transformarse. Además, tiene la capacidad de escupir ácido radiactivo.





GIGAN

Sus primeras apariciones no fueron del agrado de los G-Fans, pero a partir de *Millenium* este ser cibernético recibe un estupendo lavado de cara que lo convierte en primera figura. Mucho cuidado con sus cuchillas...





SEGA® Superstars Tennis

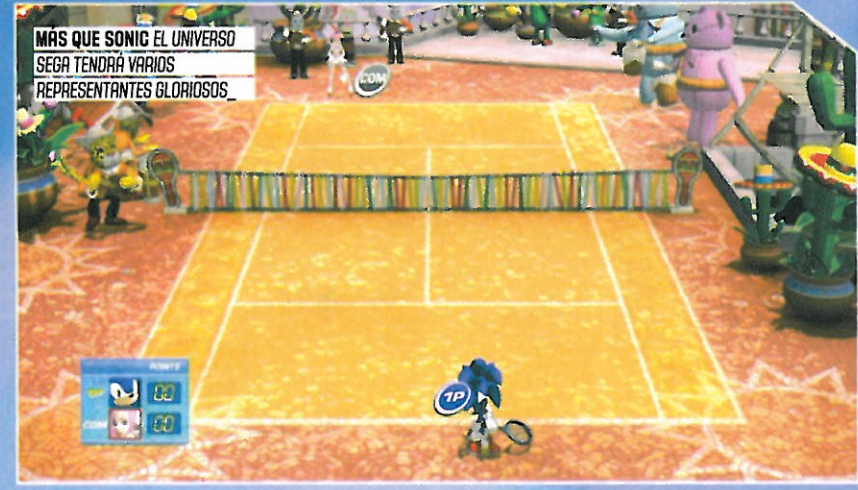
_EL HOMBRE ELEFANTE

REALMENTE LA EXCUSA ES LO DE MENOS. VOLVER A VER A AMIGO O A ULALA NO TIENE PRECIO. Y SI DETRÁS ESTÁ UN GRAN JUEGO DE TENIS, MEJOR.

Los incondicionales de este tipo de fiestas colectivas entre seres variopintos están de enhorabuena. ***Sega Superstars Tennis*** es uno de los juegos de **Sega** que mejor promete combinar esa extraña mezcla entre personajes de culto y jugabilidad accesible. Tuvimos la oportunidad de hincarle el diente junto a algunos de los desarrolladores de **Sumo Digital** para adelantar alguna que otra jugosa novedad. De entrada, todo el universo **Sega** está perfectamente plasmado: brillantes colores, carismáticos personajes de todas las etapas de la compañía y una gran selección de personajes. Atención, nostálgicos, que vuelve **La Estrella de Master System** (y no digo más bajo amenaza de despido).

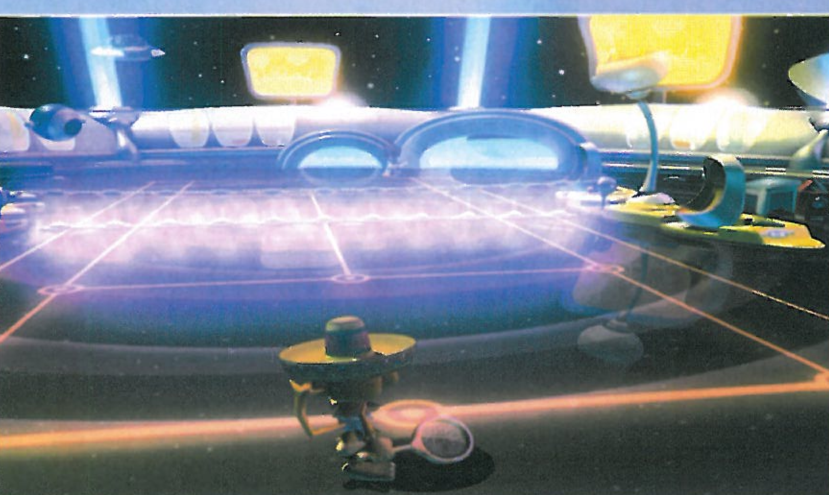
Aparte del clásico despliegue de personajes enfrentados, visitaremos varias franquicias de **Sega**, como *Outrun* o *The House of the Dead* mediante mini-juegos eventuales (al más puro estilo *Virtua Tennis 3*, ya que en el fondo, es una versión del juego de **Sega** más enfocada al juego *mainstream*). Los personajes tendrán ciertas licencias y cada uno tendrá un movimiento especial, similares a los de *Mario Tennis*. El juego, no obstante, no desmerece en profundidad y promete partidas versus encarnizadas (eso sí, de momento sólo *on-line* en **PS3** y **Xbox 360**). La versión de **Wii** tendrá el *wiimote* como principal incentivo, y la versión de **Nintendo DS** es realmente increíble, una versión en miniatura del juego original, con jugabilidad tanto clásica como táctil (en una primera impresión, probablemente la versión más curiosa dada la ausencia de juegos de altura de este género en el sistema). En marzo podremos juzgar la versión final que, salvo catástrofe, promete estar a la altura de las expectativas.





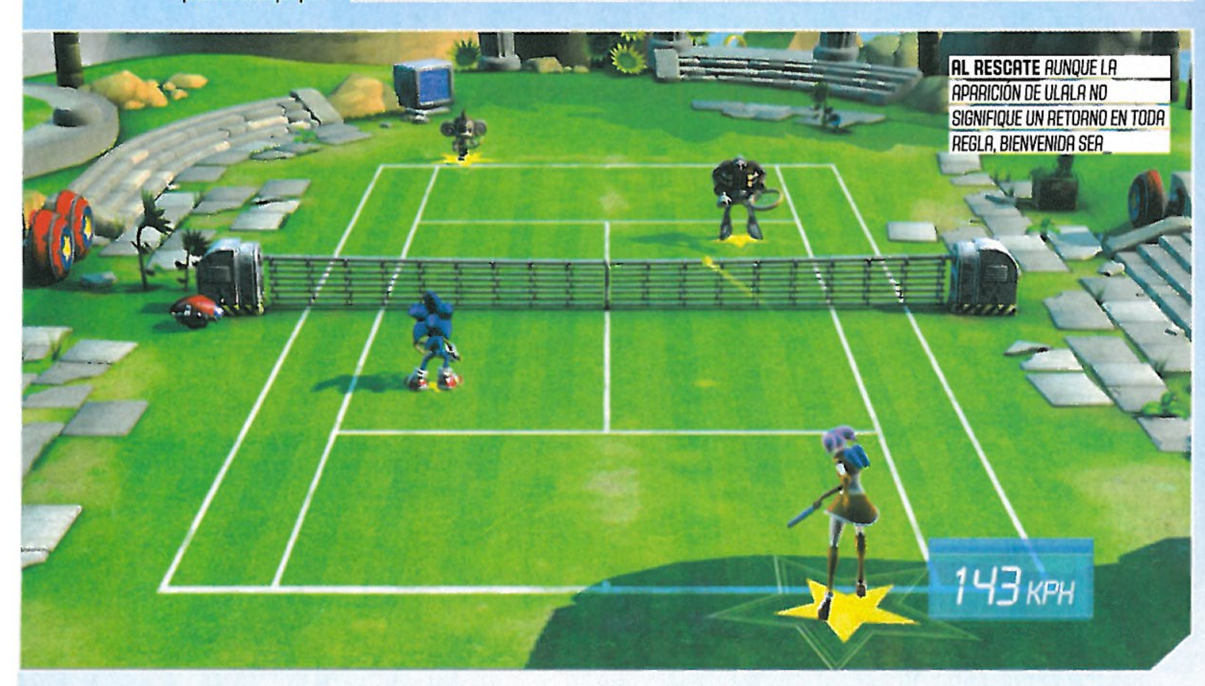
MÁS QUE SONIC EL UNIVERSO SEGA TENDRÁ VARIOS REPRESENTANTES GLORIOSOS_







DISCREPANCIAS
El problema de muchos títulos con este tipo de filosofía es que, más allá del morbo de enfrentar personajes, se suelen producir juegos superficiales. Sumo Digital ha prometido evitar caer en este incómodo error y dotar al título de personalidad propia.

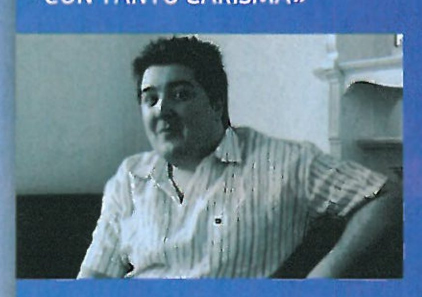


AL RESCATE AUNQUE LA APARICIÓN DE ULALA NO SIGNIFIQUE UN RETORNO EN TODA REGLA, BIENVENIDA SEA_

DISEÑADOR JEFE DEL TÍTULO

TRAVIS RYAN

«HA SIDO UN VERDADERO HONOR DISEÑAR UN TÍTULO CON TANTO CARISMA»



P: ¿Qué aporta realmente Sega Superstars Tennis a lo ya ofrecido por Sega con Virtua Tennis 3, además de una amplia galería de carismáticos personajes?
R: Guau, la primera pregunta realmente directa del día (*risas*). Pretendimos llevar un paso más allá a ***Virtua Tennis 3*** y a su vez buscar nuevas direcciones, más accesible en un primer momento y más enfocada a la diversión en grupo. Los movimientos específicos de cada personaje son muy atractivos y realmente aportan matices jugables.

P: ¿De entre todo el elenco de personajes de Sega, con cual te quedarías si tuvieras que elegir?
R: Es una respuesta realmente complicada, son como mis hijos. He vivido toda mi vida junto a ellos y les tengo un gran cariño, aunque creo que Sonic y todo el universo que le rodea es el personaje que más me ha marcado.

P: La versión de Nintendo DS es realmente sorprendente. ¿Ha sido difícil llevar de forma prácticamente idéntica la experiencia a una consola portátil tan limitada técnicamente?
R: Tengo que admitir que cuando se nos propuso la versión para **Nintendo DS**, una apatía general invadió el estudio. Pero, francamente, la consola es más versátil de lo que parece, y los resultados hablan por sí solos. Estamos muy orgullosos de esta versión.

P: ¿Es este Sega Superstars Tennis el inicio de una serie de juegos de diferente temática con el uso de los personajes de la compañía?
R: Podemos decir... que de momento no podemos decir nada (*mira de forma cómplice a* **Kerry Martin** *de* **Sega Of Europe** *y ambos se ríen*). Quizás.



SCORE
272700



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

El retorno de **Tokuro Fujiwara** a la serie ***Demon World Village*** (en **Xtreme** somos tan chulos que la llamamos por su nombre japonés) no supuso, como algunos temían, un intento de hacer más accesible una mecánica y un nivel de dificultad que siempre había estado por las nubes. Más bien todo lo contrario. Ésta es una de las entregas más puñeteras de la saga, y temblamos al pensar la cara que se le quedaría a alguno de los guapísimos y flojísimos modelos que protagonizan los anuncios de la consola al morir una, otra, otra, otra y otra vez en esta aventura portátil de Sir Arthur. Y eso por no hablar de la reciente revisión nipona...



ENEMIGOS ANÓNIMOS NO SABEMOS DE DÓNDE SALEN LOS CHICOS MALOS. LA VERDAD, NO IMPORTA_

_STAN BY

THE CLUB

ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA EN DOSIS FRENÉTICAS DE APENAS CINCO MINUTOS. ASÍ ES LA APROXIMACIÓN A LOS FPS DE BIZARRE.

Una cosa hay que reconocerle a **Bizarre**: independientemente del resultado final, su propuesta con ***The Club*** es atrevida y diferente: convertir la acción en primera persona en una experiencia rápida, de usar y tirar, claramente arcade y de vuelta a los principios más esenciales del juego electrónico. Es decir, la búsqueda de la habilidad explosiva y sostenida, fruto de lo que podríamos llamar, dependiendo del caso, suerte, concentración o auténtica maestría. Eso que nos mantuvo enganchados a decenas de máquinas recreativas en nuestros tiempos mozos, ya fuera como jugadores o como espectadores de partidas ajenas.

High-Score Shooter

The Club prescinde de cualquier componente narrativo medianamente complejo desde el principio. El juego arranca con una presentación de los personajes que podremos elegir que explica, de forma breve, cómo han sido reclutados para el Club. Que, por otro lado, es una sociedad secreta que organiza eventos violentos, en diferentes localizaciones del mundo, por pura diversión (hasta que el juego final nos demuestre lo contrario, si es que lo hace), y con orígenes históricos un tanto oscuros.

Lo que sigue a continuación es una serie de pruebas rápidas donde el objetivo principal es conseguir una puntuación mínima, dependiendo del nivel de dificultad, y la máxima posible para engordar nuestro ego, exhibirla frente a los amigos, y subirla a tablas de puntuación *on-line*. Bueno, maticemos: en la beta que hemos probado, parte del contenido estaba bloqueado. Lo de las puntuaciones lo sabemos por lo que nos contaron los muchachos de **Bizarre** en un reciente evento de presentación en tierras inglesas. Y, además de partidas rápidas, ***The Club*** presenta un Modo Torneo cuyo funcionamiento desconocemos todavía (aunque sí sabemos que su desarrollo irá desvelando la biografía del personaje con el que juguemos), así como las diferentes posibilidades que tendrá el multijugador.

Pero vayamos a lo que sí sabemos: ***The Club*** ofrece ocho personajes con los que afrontar varios tipos de juego en ocho escenarios distintos. Los personajes, forzados a participar en los eventos del Club, responden a tópicos de la acción bien definidos: el ludópata bravucón y entrampado, el mercenario (ex)soviético mastodóntico, el japo moderno y molón (con auriculares de serie), el ex-poli implacable, el adicto a la adrenalina y los deportes extremos, el psicópata asesino, y así hasta completar el repertorio de tipos con los que alcanzar nuestro *high-score*. Cada uno se define en torno a tres variables: fuerza, velocidad y resistencia. Así, con alguno podremos despreocuparnos hasta cierto punto mientras recibimos fuego enemigo (Dragov, el rusaco, por ejemplo) mientras que otros (como Nemo, el tarado) se moverán con mucha mayor soltura y rapidez.

Las diferencias entre unos y otros pueden parecer pocas, pero realmente se hacen notar durante el desarrollo del juego. El cual se basa, principalmente, en comenzar en un punto de uno de los ocho escenarios -que van desde una cacería a las callejuelas de una supuesta Venecia, pasando por una mansión o una cárcel abandonadas- y llegar al punto de salida vivo y con la mayor puntuación posible.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2008**

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **FPS DE CARRERAS**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **BIZARRE CREATIONS**
_JUGADORES **1**
_ONLINE **SÍ**
_WEB WWW.BIZARRECREATIONS.COM/GAMES/THE_CLUB/

CORRE, FORREST *AQUÍ UNA PANTALLA DEL MODO CONTRARRELOJ. JUSTO DEBAJO, EL MODO ASEDIO*

¡DISPÁRALES A TODOS!

The Club **nos recuerda, por fuerza, a aquellos clásicos del** ***shoot'em-up*** **(por no hacerlo extensivo a cualquier arcade** ***old school*****) donde parte de la habilidad residía en la memoria: saber por dónde iban a venir los enemigos y ejecutar cada movimiento aprendido con precisión absoluta. Bravo,** ***Bizarre*****.**



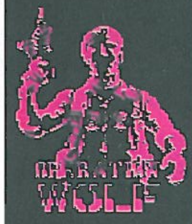
EN CINCO LÍNEAS

Acción en primera persona tipo arcade: narrativa, la justa. Y rejugabilidad, obsesiva-compulsiva.

QUÉ CUENTA

Una serie de personajes borderline son reclutados por una sociedad secreta para participar en los eventos de sangre y plomo que ésta organiza por todo el mundo.

SI FUERA UNA RECREATIVA SERÍA OPERATION WOLF







ASEDIO *AGUANTA EN ESTA HABITACIÓN RUINOSA HASTA QUE SE AGOTE EL TIEMPO*

RITMO Y PRECISIÓN *UNO DE ESTOS MUCHACHOS PUEDE ARRUINARTE CON DESESPERANTE FACILIDAD*

SIEMPRE HAY UNA RAZÓN PARA REJUGAR UN NIVEL: MEJORAR LA PUNTUACIÓN

Lo interesante de ***The Club***, visto lo visto, es que el juego exige eficacia y velocidad a partes iguales. La forma de obtener puntos es, obviamente, matar a los enemigos que encontremos en el camino de la forma más espectacular posible: los disparos en la cabeza dan más puntos, así como las muertes múltiples (con granadas o explosiones), las acrobáticas (rodando por el suelo y disparando al levantarse), las conseguidas con la última bala del cargador, etc. Cada muerto hace subir un multiplicador de puntos (el combo), pero éste se pierde si pasa mucho tiempo entre una muerte y otra.

La idea, por tanto, es encadenar cada acción letal para que el combo sea lo más alto posible de manera constante, así que hay que moverse muy rápido y apuntar, disparar y acertar en un abrir y cerrar de ojos (y nos aseguraron desde **Bizarre** que es posible encadenar en cada nivel todas y cada una de las muertes). Existen también ayudas externas para mantener el combo, como unas calaveras que se encuentran durante el recorrido (a veces, un tanto escondidas) y que cuentan como una muerte más (y que pueden aprovecharse para recargar un combo durante transiciones o justo antes de un tiroteo intenso). Pero el chute adrenalínico que promete ***The Club*** se basa unicamente en la habilidad del jugador, en su concentración, algo de suerte y también en el cálculo de sus acciones. Porque cada nivel repite enemigos en posiciones idénticas: sin aleatoriedad, hay que memorizar escenarios y buscar la partida perfecta. Como en los viejos tiempos...

Esta mecánica se adereza en alguno de los Modos de juego. El más común (cada escenario presenta entre seis y siete tipos de partida) es el Sprint (de A a B y mata, mata, mata), pero otros añaden el factor tiempo (Contrarreloj -completar vueltas al circuito sobreviviendo- o Corre por tu Vida -como Sprint pero contra el tiempo-) o retuercen un poco las cosas, como Asedio, en el que hay que sobrevivir con armas limitadas y sin moverse de una zona determinada. Para otros modos, como Superviviente, y para evaluar el resto del juego, tendremos que esperar a la copia final, y comprobar si ***The Club*** cumple con todo lo que promete.







LOS CREADORES

BIZARRE CREATIONS La compañía creada en 1994 es conocida principalmente, además de por Geometry Wars, por sus juegos de carreras: Metropolis Street Racer (Dreamcast), Project Gotham Racing (Xbox)... The Club nace precisamente de la idea de acercar el FPS a una dinámica de carreras.











DANTE VS NERO

Nero le da un toque de innovación y juventud a esta cuarta entrega. Su potente brazo, Devil Bringer, será un punto de apoyo para combatir a las bestias demoníacas que encontrarás en tu camino.

_LEOLO

DEVIL MAY CRY 4

NACIÓ POR ACCIDENTE DE RESIDENT EVIL Y AHORA CRECE COMO SAGA GRACIAS A SU CUARTA ENTREGA

El primer *Devil May Cry* fue, para muchos, el *Castlevania* que todos habíamos soñado ver en **PlayStation 2**. Si obviamos los 50Hz de la versión PAL, fue todo un juegazo, un cañón de combos y paroxismo gráfico que creó un estilo único hasta la fecha. Mientras que *Resident Evil* fue seguido por *Silent Hill*, *Project Zero* y otros títulos que exploraron el terror digital con menos gloria, nadie ha sabido seguir la estela de héroe insolente y desarraigado que ha marcado a Dante, ni su recargado estilo gráfico de castillos y palacetes sombríos.

Esta reencarnación de *Onimusha* en un entorno occidental ya alcanzó su mayoría de edad con *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*. Muy pocos sobrevivieron a la endiablada dificultad de aquel título, un suculento festín de *final bosses* que podían terminar atragantándose a la primera de cambio. Sólo la segunda entrega ha quedado aparcada por su escasa garra, dejando en el recuerdo el pueblo del inicio como un prometedor escenario de lo que finalmente resultó ser un diseño bastante insulso.

Abran paso a la juventud

Devil May Cry 4 es la confirmación de la saga. Ya lo hemos probado, tocado y sentido en nuestras carnes. También sabemos que no marcará un cambio como hizo *Resident Evil 4* en su serie, pero sí tiene suficientes argumentos como para convertirse en una buena excusa para quedarse en casa durante las frías noches de febrero (mes en el que está previsto su lanzamiento en Europa) al calor de tu **Xbox 360** o tu **PlayStation 3**.

La principal novedad de esta entrega es la aparición de un nuevo y joven héroe, Nero. Su insolencia y su arrojo son comparables a los de Dante. Pero lo mejor de todo es que este último tampoco ha querido perderse esta cita y apa-



_GÉNERO **HACK & SLASH MEGAGÓTICO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.DEVILMAYCRY.COM**

¿DIFICULTAD, QUÉ DIFICULTAD? Devil May Cry, sobre todo después de la tercera entrega, ganó fama de juego imposible vetado para principiantes. Capcom ha querido quitarle el sambenito con un modo apto para novatos.

MEGABOSSES

¡Albricias! Los creativos se han esmerado con el plantel de megabestias. Ni del más psicodélico de tus sueños podrían haber surgido gigantes de la talla de Berial, Echidna o los demonios en los que se transforman Credo y sus secuaces para atormentar a Nero y a Dante. Con dificultad para humanos, tienes una oportunidad...







rece con más canas, pero igual de arrogante. De Nero destaca que posee un brazo poseído -Devil Bringer- que emite una luz azul y es capaz de agarrar enemigos a una cierta distancia e incluso estrellarlos violentamente contra el suelo si la ocasión lo merece.

La cuarta entrega de nuevo vuelve a hacer hincapié en los diferentes estilos de combate presentes en ediciones anteriores, dependiendo de las armas que se utilicen en cada momento. Se ha potenciado la ejecución de combos, incluyendo la posibilidad de combinar los diferentes estilos.

Los sistemas de mejora de habilidades y armamento a través del intercambio de órbitas también siguen activos. Entre los extensos listados de habilidades destacan sobre todo algunos poderes adquiridos con objetos del juego, como el de ralentizar el tiempo, para aportar cierta innovación respecto a entregas anteriores.

Por supuesto, los *final bosses* son tremendos. Si ya habéis visto vídeos de Berial o Echidna, sabéis a qué me refiero. La banda sonora continúa con su peculiar estilo tecno-metalero, pero deja espacio a composiciones más tranquilas con orquestación y coros, que se ajustan como un guante a un título con una estética de este tipo.

Después del anuncio de una edición especial para los EE.UU., **Capcom** también tiene previsto poner a la venta una similar en el mercado europeo. Todavía no están confirmados los contenidos ni el precio, pero todo parece indicar que incluirá un libro de arte y el juego en una exclusiva caja metálica. Seguiremos informando.

EL RELEVO GENERACIONAL LLEGA A DEVIL MAY CRY CON UN NUEVO Y JOVEN HÉROE LLAMADO NERO ACOMPAÑANDO A DANTE

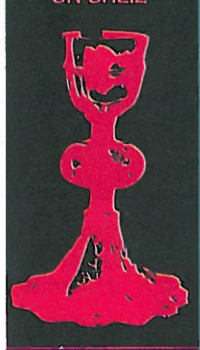
EN CINCO LÍNEAS

Nero persigue a Dante en un hack & slash repleto de bestias y combos demoniacos.

QUÉ CUENTA

Nero, caballero de La Orden de la Espada, ve como Dante ataca a sus compañeros de armas. Comenzará entonces su persecución para descubrir la verdad.

SI FUERA UN VASO SERÍA UN CÁLIZ



LOS CREADORES

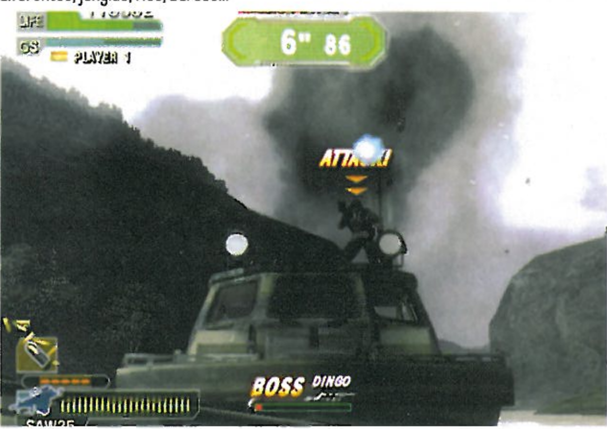
CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4 Devil May Cry 4 está siendo desarrollado por la misma división que dio vida en su día a Resident Evil 4 (Game Cube, 2005) y al primer Devil May Cry (PlayStation 2, 2001). Aunque la lista es tan larga que es difícil destacar un solo título, entre los que quedan baste citar la saga Dino Crisis, Killer 7, etc.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **ENERO 2008**

WII

_GÉNERO **DISPAROS LOCOS Y CUCHUFLETAS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.SEGA-GHOSTSQUAD.COM**

LUGARES COMUNES No falta nada: terroristas, bombas, armas diferentes, junglas, ríos, barcos...





ZAPPEANDO Con el Wii Zapper aumenta la sensación arcade, pero parece que se pierde algo de precisión. Es realmente recomendable jugar con la retícula de apuntado.



EN CINCO LÍNEAS

Remake del shooter sobre raíles que Sega publicó como arcade en 2004. Soporta Wii Zapper.

QUÉ CUENTA

Como miembro del grupo antiterrorista Ghost Squad, deberás liberar a unos diplomáticos internacionales y acabar con un grupo que pretende secuestrar al presidente.

SI FUERA UN JUGUETE SERÍA

UNA PISTOLA DE AGUA

LOS CREADORES

SEGA-AM2 Probablemente el estudio de desarrollo de Sega más conocido, el Sega Amusement Machine Research and Development Department 2 (AM2) es responsable de clasicazos como After Burner II, Out Run o Space Harrier. O de series como Virtua Fighter o Shenmue. Son también los creadores de Virtua Cop, lo cual explica alguna cosas.

_STAN BY

GHOST SQUAD

ESTE SHOOTER SOBRE RAÍLES DE SEGA PROMETE DISPAROS LOCOS Y CUCHUFLETAS

Ghost Squad no es precisamente un juego que se tome demasiado en serio a sí mismo. Eso parece, al menos de momento. Se nos antoja como una honesta reverencia hacia los juegos de pistola de luz de los años 90. De hecho, jugando a ***Ghost Squad*** uno se siente, hasta cierto punto, transportado a un salón recreativo de los que visitábamos hace... ¿cuánto? ¿quince años? A fin de cuentas, **Sega** lanzó ***Ghost Squad*** como arcade hará unos tres años, y éste es un port directo a **Wii**.

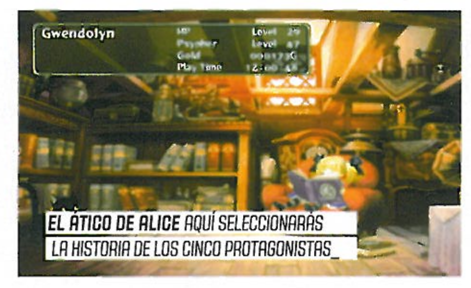
El juego se desarrolla según lo esperado por cualquiera con callo en juegos como *Virtua Cop*, *House of the Dead* o *Time Crisis*: avanzar (dejarse llevar) por un escenario donde hay que disparar en toda la boca (bueno, donde sea) a una serie de terroristas (porque tienen que ser terroristas). Suceden también diversos eventos que van desde combates cuerpo a cuerpo a desactivación de bombas, y al final de cada nivel hay un jefe final, pero el grueso del juego consiste en disparar, disparar y disparar.

Ghost Squad es muy corto (mucho, unos 20 minutos... sí, sí), pero por lo que hemos visto, incluye un buen puñado de razones para volver sobre él reiteradamente: por un lado, un multijugador de hasta cuatro jugadores que siempre se agradece. Por otro, durante cada misión hay momentos en que debemos elegir entre un camino u otro y, conforme subimos de nivel (el modo arcade guarda el progreso del jugador en un perfil), se desbloquean nuevos caminos o misiones secundarias. Además, y aquí llega la autoparodia, existen modos extra que cambian las balas por estrellas ninja, por ejemplo, o a los terroristas por chicas en bikini. Jugabilidad de usar y tirar muy bienvenida.



PS2

_GÉNERO **ACTION RPG TREMENDAMENTE BELLO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE-ENIX**
_DESARROLLADOR **VANILLAWARE**
_JUGADORES **1**
_PERSONAJES **5** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ATLUS.US/ODINSPHERE/**



EL ÁTICO DE ALICE AQUÍ SELECCIONARÁS LA HISTORIA DE LOS CINCO PROTAGONISTAS_





SUPER SPRITES SU TAMAÑO ES COLOSAL Y LA ANIMACIÓN QUE LES DA VIDA TE QUITARÁ A TI EL HIPO. BELLEZA DIGITAL EN ESTADO PURO_



ACCIÓN PURA LOS ESCENARIOS DE COMBATE ESTÁN REPRESENTADOS POR EXTENSIONES HORIZONTALES DE ESTRUCTURA CIRCULAR_



_THE ELF

ODIN SPHERE

SQUARE ENIX PUBLICARÁ EN EUROPA Y EN CASTELLANO EL MÁS BELLO Y PRODIGIOSO ACTION RPG CREADO HASTA EL MOMENTO

Algo han tenido que ver los sagaces muchachos de **Square Enix** para hacerse con los derechos de publicación en territorio PAL de una de las más laureadas obras maestras del videojuego. Hablamos de ***Odin Sphere***, la magna creación bidimensional de **Vanillaware** para **PS2**, distribuida originariamente por **Atlus**. La joya, que llegará a finales de marzo de 2008, es uno de esos títulos que enamoran con sólo presenciar durante algunos segundos cualquiera de sus pantallas. Echad una ojeada a las cinco que engalanan esta página. Increíbles, ¿verdad? Pues verlas en movimiento es más sobrecogedor aún. ***Odin Sphere*** es uno de esos juegos imposibles con los que soñamos todos, con un claro predominio de acción y *RPG*, y que eleva las 2D a la categoría de arte. Todo comienza en el ático de Alice, que encierra cinco libros que representan a otros tantos protagonistas (los tomos aparecerán a medida que completamos sus historias). Cada uno de ellos vive y sufre la historia, cargada de dramatismo, desde su punto de vista. Comenzaremos con Gwendolyn, la hija de Odín, y pronto sucumbiremos a sus encantos y al delirio audiovisual al que nos someterá este portento de la técnica. Os aseguro que jamás han pasado ante vuestros ojos escenarios más recargados, bellos, detallados y con un cromatismo tan pulsante como los de ***Odin Sphere***. Cuentan con un despliegue pictórico digno de Arcimboldo, El Bosco y Bruegel juntos. Todo ha sido animado y dibujado artesanalmente; los personajes y *final bosses*, que a veces exceden el tamaño de la pantalla, hacen gala de movimientos realistas y majestuosos. Una vez acostumbrados a este espectáculo comenzaremos a disfrutar con su BSO (**Hitoshi Sakimoto** *again*) y unos escenarios de combate/acción de estructura horizontal/circular aptos para todos los públicos, pasivos o activos, y que conforman uno de los ejes principales sobre los que gira esta esfera de Odín. Ofrecerá más de 40 horas de juego, gestiones alquímicas y culinarias, un archivo de historias que permitirá rejugar cualquier escenario, opción de 60 Hz, doblaje de calidad en inglés y textos en castellano. En marzo, más.

EN CINCO LÍNEAS

Action RPG en 2D de corte horizontal y posiblemente el juego más bello jamás creado para una consola.

QUÉ CUENTA

Una profecía está a punto de condenar al mundo de Erion a una destrucción segura. Toma el control de Gwendolyn, hija de Odín, y otros cuatro personajes para evitar el fin del mundo.

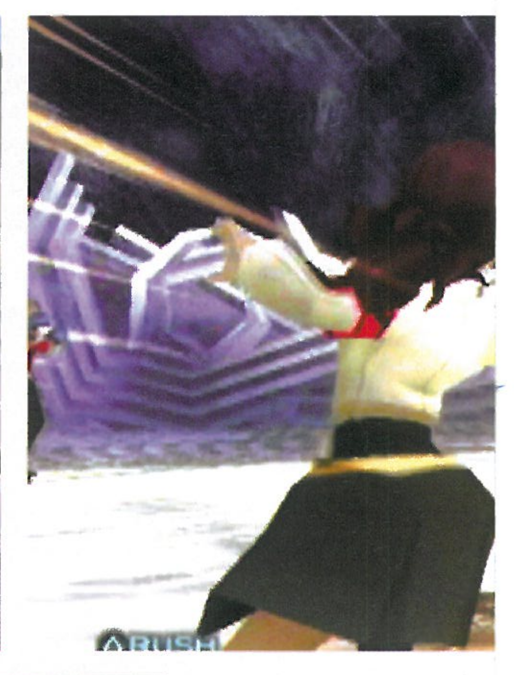
SI FUERA UN MUSEO SERÍA EL DEL PRADO

LOS CREADORES

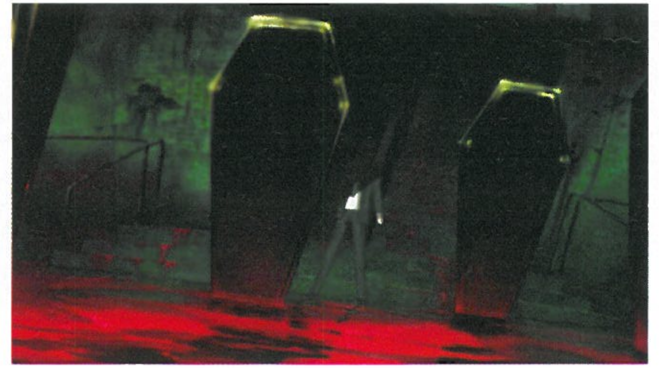
VANILLAWARE
Desarrollador japonés que cuenta en su haber (además de Odin Sphere y del próximo Oboro Muramasa Youtoden para Wii) con el original RPG GrimGrimoire. Muchos de sus miembros se forjaron en esto de las 2D artesanales con un esplendoroso Action RPG de Saturn llamado Princess Crown allá por 1997 y que también apareció para PSP en 2005 gracias a Atlus.



APRENDE A APRENDER
SI NO ATIENDES EN CLASE, TUS ATRIBUTOS COMO GUERRERO PUEDEN VERSE PERJUDICADOS_







EQUIPO A
En determinados niveles tendrás que liderar un equipo de mercenarios de la forma más simple y directa imaginable. Podrás incluso ceder miembros de tu equipo a Lynch con una única pulsación de botón.





_BEN REILLY

SHIN MEGAMI TENSEI

PERSONA 3



MAXIMA INTUICION
LOS ENEMIGOS SON SIEMPRE VISIBLES, ADEMÁS DE TENER UN INTUITIVO MENÚ DE ATAQUE_

LUZ Y OSCURIDAD, VIDA NORMAL Y LUCHA CONTRA EL MAL: ESOS SON LOS CONTRASTES QUE DEFINEN ESTE JUEGO DE ROL

Entornos urbanos, personajes atribulados, argumentos oscuros y adultos... son muchos los elementos que **Atlus** ha introducido en su nutrida serie *Shin Megami Tensei*, de la que *Persona* es quizás uno de sus mejores referentes. Por fin podemos disfrutar de una entrega de esta saga en nuestro pais, con un RPG distinto y repleto de atractivos muy peculiares. Pero atención: abstenerse aficionados al rescate de princesas, caballeros de brillante armadura y otros tópicos de rol de *Dragones y Mazmorras*.

Nuestro héroe es el arquetípico estudiante nuevo en el instituto. Tras ser atacado por las Sombras ocurre lo inevitable con estos mimbres clásicos: el poder interior del protagonista despierta y consigue invocar a su Persona, un espíritu interior con múltiples poderes en el mundo espiritual. Tras el incidente, el chaval se une a un grupo de estudiantes dedicado a combatir a las Sombras, de los que se convierte en líder al ser el único capaz de invocar a varias Personas.

Al salir de clase

Katsuna Hashino, director del proyecto, vuelve a demolerlo todo, tal y como hiciera con *Shin Megami Tensei Nocturne*. Y, para él, «estudiantes» es la palabra clave de la saga *Persona*, y en particular de esta entrega. Por la noche, los miembros del grupo se internan en el Tartarus, una enorme torre compuesta por cientos de niveles.

Por el día, los retos son otros: estudiar, ligar, ayudar a los amigos... toda una vida de instituto que tiene repercusiones a la hora de com-

PERSONA 3

PS2

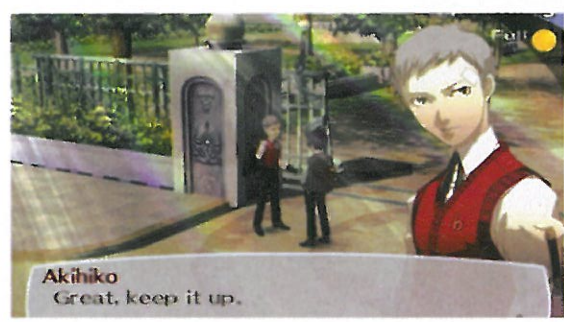
_GÉNERO **ROL BIPOLAR CON TOQUES ANIME**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **ATLUS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.ATLUS.COM**





CUARTETO DE SUICIDAS
LOS COMPAÑEROS DE GRUPO ACTÚAN DE MANERA AUTÓNOMA AL VER ENEMIGOS_









batir, ya que los logros académicos o personales permiten acceder al protagonista a nuevos tipos de Personas. La vida en el instituto tiene un aspecto tan cuidado que es prácticamente un simulador social en sí mismo, con detalles tan logrados como la opción de dormirse en clase para descansar y tener más energía para la noche, a costa de perder puntos en la valoración académica.

Ruleta rusa

Cuando llega la Decimotercera Hora, es el momento de combatir en el Tartarus. Aquí encontraremos escenarios aleatorios, aunque no será el caso de los combates, ya que los enemigos son siempre visibles y puedes decidir si aproximarte a ellos o esquivarlos.

Otra novedad en la saga es la de los acompañantes, que son ahora autónomos, si bien obedecerán nuestras órdenes de acuerdo con la interaccion que hayas desarrollado durante el día. Dicho de otro modo, los lazos de amistad entablados en el instituto dan lugar a compañeros que pueden llevar a cabo útiles estrategias de combate contra los enemigos.

Los habituales de la saga *Megaten* pueden echar a faltar los diseños del soberbio **Kazuma Kaneko**, si bien su sustituto (**Shigenori Soejima**, que se graduó con honores con *Stella Deus*) ofrece unos personajes de trazo más sencillo y estilizado, más próximos al anime de última generación.

No faltan los guiños habituales de la serie, como la *Persona* de Jack Frost, los giros argumentales inesperados y la seña de identidad más polémica de *Persona*: para invocar a estos altos espíritus, los protagonistas han de descerrajarse un tiro en la cabeza. Un oscuro membrete que deja claro por donde, ejem, van los tiros en este inusual RPG.

EN CINCO LÍNEAS

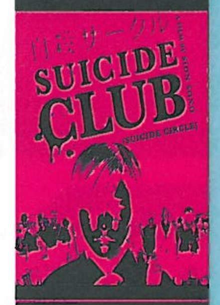
Vida en un instituto de día y combates contra demonios de noche. Como Xtreme de cierre.

QUÉ CUENTA

El clásico novato descubre que tiene mucho que decir cuando despierta en su interior el poder de invocar a las Personas, el único modo de derrotar a las Sombras.

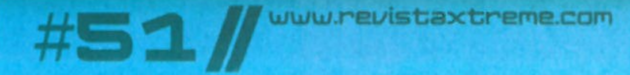
SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA

SUICIDE CLUB



LOS CREADORES

ATLUS Algunas de las series más conocidas de esta compañía nipona son verdaderos imprescindibles del rol, como Tactics Ogre, Shin Megami Tensei o Nekketsu Kouha: Kunio-Kun (serie conocida por estos lares como Renegade). Prepara Persona 4 y el misterioso Baroque.



■ FECHA PREVISTA
DE SALIDA **ENERO 2008**

WII
_GÉNERO **PLATAFORMAS CON CASCABELES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SEGA**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.SEGA.COM/GAMESITE/NIGHTS/**



SIGUE EL CAMINO DE BALDOSAS AMARILLAS
La linealidad de las rutas está perfectamente incrustada en el colorido mundo tridimensional de los sueños.









JEFES FINALES DE PESADILLLA
EL DISEÑO ARTÍSTICO DE LOS FINAL BOSSES ES UN VERDADERO ESPECTÁCULO VISUAL_



_DR. BOIFFARD

NIGHTS:
JOURNEY OF DREAMS

LA SECUELA DEL CLÁSICO DE SEGA ATERRIZA POR FIN EN LA CONSOLA DE NINTENDO

Ha transcurrido más de una década desde que *Nights Into Dreams* deleitase a los usuarios de **Sega Saturn** y se hiciese un hueco en el olimpo plataformero gracias a un novedoso control y un fantástico diseño que adaptaba magistralmente el plataformeo más puro a unas incipientes 3D. No fuimos pocos los que pensamos que una secuela de *Nights* sería una de las más jugosas opciones que **Sega** podía ofrecer para aprovechar la nueva interfaz de **Nintendo**, y la compañía nipona supo escuchar el clamor popular y esta primavera, al fin, se anunció que ***Nights: Journey of Dreams*** llegaría a Wii.

Lo cierto es que el título cumple bastante las espectativas depositadas en él. Las piruetas acrobáticas de Nights se adaptan como anillo al dedo al control con el *wiimote*, con el que apuntamos la dirección en la que vuela Nights. Al principio puede resultar algo ortopédico, pero con un poco de práctica los giros y piruetas salen de un modo completamente natural. Aunque siempre podremos usar el mando clásico o el nunchuck para jugar al modo convencional.

El apartado artístico del juego se mantiene completamente fiel a la línea ultracolorida y fosforescente que caracterizó al original, y si bien los gráficos no llegan al listón que ha dejado ***Super Mario Galaxy***, sí que alcanzan un nivel más que notable dentro del catálogo de **Wii**. ***Journey of Dreams*** no sólo mantiene la esencia de su predecesor intacta, sino que además repite la hazaña de adaptar el auténtico espíritu plataformero a los nuevos tiempos. Y lo hace como debe: luciendo un pulido diseño, sin recurrir a excesivas florituras argumentales ni a controles barrocos.

EN CINCO LÍNEAS
Plataformas acrobático en un universo colorido, en la más pura tradición seguera.

QUÉ CUENTA
Las peripecias de dos niños, William y Hellen, en sus viajes al mágico mundo de los sueños, donde se mimetizarán con Nights, el arlequín saltimbanqui.

SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA
DENTRO DEL LABERINTO

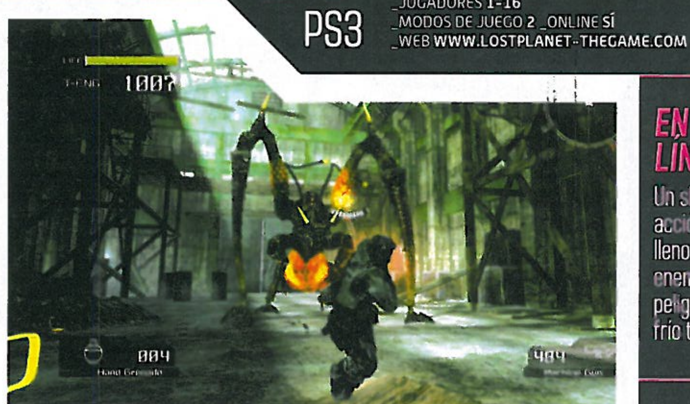


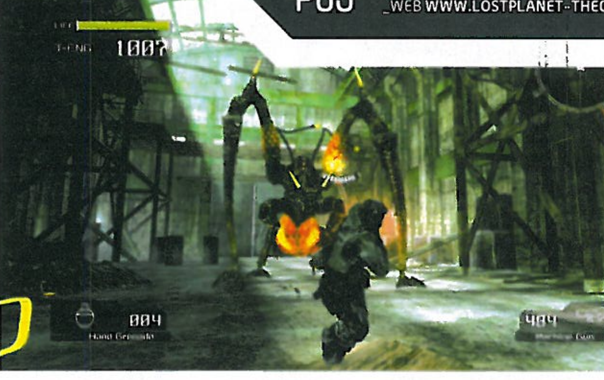
LOS CREADORES
SONIC TEAM USA
El estudio americano de SEGA, afincado en San Francisco, ha sido responsable de importantes títulos plataformeros de la última etapa de SEGA. Son los autores de Shadow the Hedgehog, Sonic Adventure 2 o Sonic Heroes.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **FEBRERO 2008**

PS3
_GÉNERO **SHOOTER INSECTICIDA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.LOSTPLANET-THEGAME.COM**


QUÉ CALORCITO MÁS RICO, MADRE
EN ESTOS POSTES RECARGARÁS TU ENERGÍA TÉRMICA_






SÚBETE AL CARRO
CUANDO USES LOS «VITAL SUITS» TU POTENCIA DE FUEGO AUMENTARÁ_

_CHIARAFAN

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

LAS CONDICIONES SERÁN TODO LO EXTREMAS QUE QUIERAS, PERO CAPCOM NO SE CORTA UN PELO A LA HORA DE VERSIONAR SUS TÍTULOS PARA TODAS LAS PLATAFORMAS POSIBLES...

Y no es que esto nos parezca necesariamente algo malo, sobre todo teniendo en cuenta la calidad que atesora el juego que nos ocupa, aparecido hace algunos meses para **Xbox 360** (tan tan bueno que tuvo el honor de ser la portada de uno de nuestros números). Un arcade de acción que, en su momento, introduzco algunos conceptos bastante originales.

El primero de ellos, protagonista absoluto sin duda, es la ambientación, el escenario en el que se desarrollan las aventuras. Se trata de un planeta cuyas condiciones climatológicas son, como reza el subtítulo del juego, absolutamente extremas. Vamos, que hace más frío que en Soria en Enero. Por ello todos los personajes van tan bien abrigaditos, para resistir esta invasión de nieve y hielo que supone una dificultad añadida a la hora de avanzar.

Relacionado con esta característica encontramos otro de los elementos novedosos del juego. Es normal que en un título de acción se nos «anime» a acabar con el máximo número posible de enemigos, pero es que en este ***Lost Planet*** es completamente necesario estar en combate casi continuamente. La raza de insectos espaciales gigantes a los que se enfrenta la raza humana en el desolado planeta guarda en su interior la clave de la supervivencia en forma de energía térmica que desprenden al morir. Por ello será tan importante que no dejes uno vivo.

Con una vista en tercera persona pero con un control como el de los *shooters* subjetivos, el juego permite al protagonista utilizar uno de los «Vital Suits» (así se ha llamado a los grandes robots tripulados) para acabar con los enemigos más grandes. También contará con un cable amarrado a su cintura que le permitirá acceder a lugares elevados y, por supuesto, con un completo catálogo de armas de fuego y granadas.

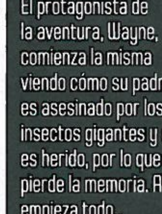
Sólo nos queda la duda de si la conversión podrá alcanzar el nivel del original, sobre todo en lo que a calidad técnica se refiere.



EN CINCO LÍNEAS
Un shooter de acción frenética, lleno de gigantescos enemigos y otros peligros como un frío terrible.

QUÉ CUENTA
El protagonista de la aventura, Wayne, comienza la misma viendo cómo su padre es asesinado por los insectos gigantes y él es herido, por lo que pierde la memoria. Ahí empieza todo...

SI FUERA UNA PRODUCTO SERÍA
UN BOTE DE CUCAL

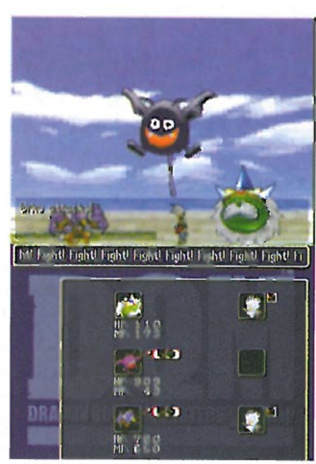


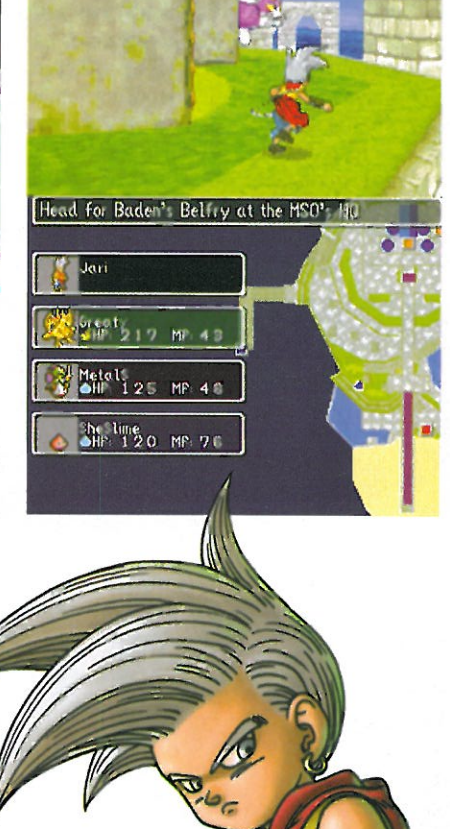
LOS CREADORES
CAPCOM
Más concretamente los responsables de las sagas Onimusha y Devil May Cry son los que juntaron sus cerebros para crear esta producción tras lanzar al mercado Dead Rising, otro de sus proyectos. Como ya sabrás, la gigante nipona es la factoría de la que han salido leyendas de la talla de Megaman o Street Fighter.

NINTENDO DS

_GÉNERO **SIMULADOR/RPG DE CRÍA DE MONSTRUOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **NA.SQUARE-ENIX.COM/DQMJ**







_CHIARAFAN

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

EL «SPIN-OFF» DE LA SAGA MÁS VETERANA DE SQUARE ENIX POR FIN ATRAVIESA LAS FRONTERAS DE SU PAÍS DE ORIGEN...

Puede traicionarme la memoria, pero no recuerdo que ninguna de las entregas de la sub-saga ***Dragon Quest Monsters*** llegara hasta nuestro país, al menos de manera oficial. Surgida bajo la alargada sombra del fenómeno *Pokemon*, esta serie de juegos ambientada en el universo de *Dragon Quest* siempre se ha caracterizado por combinar con bastante solvencia las bases del *RPG* que tan bien dominan sus creadores con la mecánica de «hazte con todos»; es decir, la captura y entrenamiento de una serie de «monstruos» para hacerles participar en batallas.

Aparecido hace más de un año en Japón (con gran éxito de ventas) y recientemente en los Estados Unidos, esta creación original para **DS** vuelve a ser obra del trío de genios responsables de otras entregas de la saga: **Yuji Horii** como *«alma mater»*, **Akira Toriyama** diseñando los personajes y enemigos y **Koichi Sugiyama** como compositor de la banda sonora. Con estas credenciales, parece bastante complicado que el experimento pueda salir mal.

La historia del juego (a priori mucho más «ligera» que en otros *RPG*'s de la casa) te pone en la piel de un joven rebelde que se ve obligado por su padre, jefe de una poderosa organización, a participar en una competición de entrenadores de monstruos. Para ello, y bajo una perspectiva en tercera persona (y a través de un bello entorno tridimensional) visitará las islas que componen un archipiélago luchando contra la fauna autóctona, que deberá ir reclutando para pelear por él, ya que el protagonista no puede intervenir directamente en los combates por turnos, de corte bastante clásico.

Crear el grupo de criaturas más eficiente, hacerlas subir de nivel e incluso combinarlas entre sí serán las obsesiones del jugador. Coleccionismo virtual al 100 por 100.

EN CINCO LÍNEAS

Mezcla de exploración, combates por turnos, recolección y cría de las criaturas más extrañas que imagines.

QUÉ CUENTA

Un joven bastante díscolo debe participar en un campeonato de criadores de monstruos por orden de su padre, jefe de una misteriosa organización que vela por la paz.

SI FUERA UN JUEGO DE NINTENDO SERÍA POKÉMON



LOS CREADORES

SQUARE ENIX
Tras muchos años rivalizando por el trono dentro del género de los RPG's, Square y Enix se unieron para formar la compañía más importante y venerada por los amantes de este tipo de juegos. La saga Dragon Quest, original de Enix, ha vendido decenas y decenas de millones de unidades desde su debut.

FECHA PREVISTA DE SALIDA **MARZO 2008**

PS3 • PS2 • PSP • XBOX 360

_GÉNERO **CONDUCCIÓN OFF-ROAD**
_COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **RAINBOW/INCINERATOR/TANTALUS**
_JUGADORES **1-12** _MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.THQ.COM**

_MELONGASOIL

MX VS ATV: UNTAMED

THQ Y RAINBOW STUDIOS UNEN LOS MÁS SALVAJES VEHÍCULOS OFF-ROAD EN UN SOLO JUEGO DE CONDUCCIÓN

Después de crear una maravilla como el primer *Motocross Madness* para **PC**, parecía lógico que **Rainbow Studios** acabase siendo uno de los grandes en lo que a simuladores de conducción se refiere. Nuestro problema es que no sabemos apreciar estos títulos como se merecen, pero os aseguramos que la saga *Vs* es sinónimo de éxito en Estados Unidos y aquí nos conformamos con *Gran Turismo* y poco más... aunque *MotorStorm* le haya puesto las cosas fáciles al título de **THQ**.

Por si su título no fuera lo suficientemente explícito, os diremos que ***Untamed*** enfrenta en un solo título de conducción a todos los vehículos *off-road* imaginables: motos de *trial*, *buggies*, *quads*, camiones... Lo mejor de todo es que no sólo competiremos en carreras contra otros vehículos, ya que la variedad en lo que respecta a sus modos de juego es comparable a la que ***Untamed*** presenta en vehículos seleccionables. Entre sus modos de juego encontraremos torneos de *motocross* puro y duro, campeonatos de *Freestyle*, en los que podremos ejecutar hasta 50 acrobacias diferentes, torneos *Opencross*, que enfrentará a diferentes tipos de vehículos en una carrera *off-road* en la que todo vale (lo que viene a ser lo mismo que *MotorStorm*). El modo de juego estrella del título de **Rainbow** es el X-Cross Tournament, que pondrá a prueba nuestra habilidad al volante combinando todas las pruebas y vehículos a través de un inmejorable sistema esquematizado (que en un principio parecerá un auténtico caos).

Conductores indomables

Rainbow Studios ha puesto toda la carne en el asador para las versiones **PS3** y **Xbox 360** del juego, diseñando un espectacular motor gráfico para ***Untamed*** que alcanza su mayor esplendor a través de la perspectiva en primera persona, impresionante con cualquiera de los vehículos del juego. Las versiones para **PS2** y **Wii** han sido creadas por **Incinerator** y, aunque ambas poseen un motor gráfico muy similar, presentarán un control muy diferente, ya que la versión para la consola de **Nintendo** incluirá decenas de combinaciones wiimote+nunchuck, sobre todo a la hora de hacer acrobacias en el modo *FreeStyle*.




MX Vs ATV: Untamed también tendrá versiones portátiles, aunque su desarrollo (y su apartado gráfico, lógicamente), será muy diferente: imaginad una especie de *GTA* con un montón de misiones, pero todas al volante de uno de los vehículos del juego.

MotorStorm comenzó la revolución en el género de la conducción y ***Untamed*** la continuará con un título de lo más completo... y para casi todos los sistemas existentes.





DIFERENTES VERSIONES

Mientras Rainbow Studios se ha encargado de crear la versión para PS3 y Xbox 360 del juego, Incinerator ha hecho lo propio para Wii y PS2, diseñando desde el motor gráfico hasta el desarrollo de Untamed. Las versiones para Nintendo DS y PSP han sido programadas por una tercera compañía, Tantalus.



VEHÍCULOS CADA UNO DE LOS VEHÍCULOS DEL JUEGO SE COMPORTA DE UN MODO DIFERENTE_






VERSIÓN PS2 LA VERSIÓN 128 BITS DE INCINERATOR NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR A LA DE PS3_

EN CINCO LÍNEAS

Juego de conducción que mezcla todo tipo de vehículos off-road en los más diversos tipos de torneos y campeonatos.

QUÉ CUENTA

MX Vs ATV: Untamed plantea un sistema de conducción en el que se dan cita, de forma simultánea, todo tipo de vehículos off-road como motos de motocross, buggies, camiones, etc.

SI FUERAN DIBUJOS ANIMADOS SERÍAN «LOS AUTOS LOCOS»

LOS CREADORES

RAINBOW STUDIOS
Compañía afincada en Phoenix, Arizona, fundada en 1996 y artífice de grandes títulos como Motocross Madness 1 y 2, Splashdown, ATV Off Road Fury 1 y 2...
Fue adquirida por THQ en 2001, después de ganar el premio al mejor videojuego deportivo del 2000 de la Academia de las artes y las ciencias interactivas por Motocross Madness 2.

_GÉNERO PEQUEÑO GRAN RPG ESTRATÉGICO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SQUARE-ENIX
_DESARROLLADOR SQUARE-ENIX/THINK&FEEL INC.
_JUGADORES 1
_IDIOMA CASTELLANO _ONLINE NO
_WEB WWW.FF12REVENANTWINGS.EU.COM/ES/

NINTENDO DS

_THE ELF

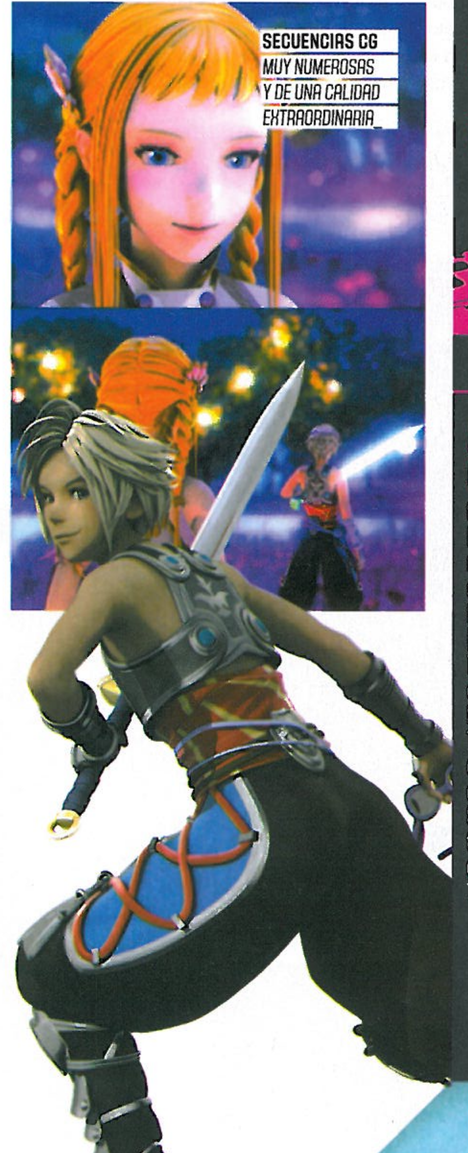
FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

LAS INCANSABLES Y MÁGICAS ALAS DE SQUARE ENIX VOLARÁN DE NUEVO SOBRE LAS MÍSTICAS TIERRAS DE IVALICE

Sí, sólo un año después, tanto argumental como temporalmente respecto a la versión de **PS2**, la rica mitología de *Final Fantasy XII* regresa más vertical que nunca y con unos valores de producción propios de los grandes acontecimientos. Parece que **Square Enix** está cogiendo el gustillo a eso de corretear por los simples y a la vez sólidos circuitos de la **DS**. **Motomu Toriyama** (*FFX-2* y el futuro *FFXIII*) toma las riendas de un nuevo *RPG* de estrategia en tiempo real, más directo, asequible y atractivo, a la par que profundo, que el reciente *Heroes Of Mana*. Vaan, Penelo, Balthier y Fran, junto a otros seis personajes más que se irán uniendo al grupo, participarán en nuevas aventuras que les transportarán del plano terrenal de Ivalice al etéreo del mundo flotante de Lemurés. Y, como hablamos de **Square Enix**, nada mejor para meterse en la piel de los protagonistas que una ración de *intro* CG de altísima calidad (***Revenant Wings*** cuenta con las mejores secuencias vistas en una **DS**), a doble pantalla y acompañados por las composiciones de un, todavía, soberbio **Hitoshi Sakimoto** (la mejor banda sonora escuchada en **DS** junto a *Zelda: Phantom Hourglass*). Una vez recuperados del éxtasis audiovisual, el *game flow* de ***FFXII: R.W.*** nos vuelve a dibujar a pequeña escala escenarios de gran solidez tridimensional (ten en cuenta que es una **DS**), habitados irremediablemente por una colección de simpáticos *sprites* en 2D de esos que caen bien en un primer vistazo y que son perfectas réplicas de sus estilizados hermanos mayores de 128 *bits*. A partir de ese momento se desplegará su desarrollo de puro *RPG* estratégico en tiempo real, y tendremos que comandar a nuestras tropas en el campo de batalla de una gran historia dividida en diez capítulos, con más de ochenta misiones, en la que se darán cita elementos tan clásicos y necesarios de la saga como las invocaciones (es el *Final Fantasy* con mayor número de ellas). Por cierto, la traducción al castellano es sobresaliente.



EN TIEMPO REAL PODRÁS GESTIONAR A TODOS TUS PERSONAJES A PUNTA DE STYLUS



SECUENCIAS CG MUY NUMEROSAS Y DE UNA CALIDAD EXTRAORDINARIA_







CARTOGRAFÍA BELLA DE GRAN RIQUEZA VISUAL, SÓLIDO MOTOR 3D Y A DOBLE PANTALLA

LA HISTORIA DE REVENANT WINGS TRANSCURRE UN AÑO DESPUÉS DE FINAL FANTASY XII PARA PS2

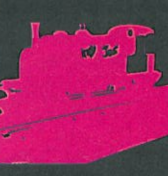
EN CINCO LÍNEAS

Un nuevo RPG de estrategia en tiempo real para DS, inspirado en la rica mitología del último capítulo de PS2.

QUÉ CUENTA

Un año después de los hechos acontecidos en Final Fantasy XII, Vaan, Penelo, Fran, Balthier y otros personajes se embarcan en una nueva aventura que les llevará a Lemurés, el mundo flotante.

SI FUERA UNA MAQUETA SERÍA A ESCALA 1 : 12



LOS CREADORES

SQUARE ENIX
Propietarios y creadores de las dos grandes sagas RPG, Final Fantasy y Dragon Quest (han vendido más de 118 millones de copias entre ambas). Destaca la presencia de Motomu Toriyama (director de FFX-2 y FFXIII), el compositor Hitoshi Sakimoto (FFXII, FF Tactics...) y la participación del grupo programador Think&Feel.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **DICIEMBRE 2007**

PS3 • XBOX 360

_GÉNERO **ARCADE FUTBOLERO**
_PAÍS **CANADÁ** _COMPAÑÍA **EA SPORTS BIG**
_DESARROLLADOR **EA CANADÁ**
_JUGADORES **1-8**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **ES.EA.COM**

_MELONGASOIL

FIFA STREET 3

LA ALTERNATIVA MÁS ESPECTACULAR Y JUGABLE A LOS CLÁSICOS SIMULADORES DE FÚTBOL

Tras crear la entrega más realista y lograda de su simulador de fútbol, *FIFA 08*, **Electronic Arts** estrena su título deportivo más gamberro en la nueva generación de entretenimiento.

Pachanga futbolera

Podríamos decir que esta versión alternativa de *FIFA* es uno de los sucesores naturales de *Arch-Rivals*, *NBA Jam*, etc. El espectáculo y la exageración son lo más importante, sin dejar de lado en ningún momento el elemento jugable. ***FIFA Street 3***, al igual que las anteriores entregas, presenta una forma diferente de entender el fútbol, en la que los *driblings* y las acrobacias cobran especial protagonismo. Esta nueva entrega es, por un lado, más real que las anteriores: resulta más complicado hacer todo tipo de acrobacias, los pases no van siempre al pie de nuestro compañero, los *driblings* no son del todo infalibles... Por otro lado, resulta extraño que, ahora que el *hardware* permite mostrar gráficos foto-realistas, **EA** haya decidido exagerar el aspecto de los jugadores hasta un nivel similar a la caricatura.

Nuestra misión en ***FIFA Street 3***, en la gran mayoría de los partidos, será llegar a cinco tantos antes que el equipo oponente, utilizando todo tipo de técnicas absurdas (correr por las paredes, pasar los balones rebotando en cualquier obstáculo...) que alcanzarán el máximo nivel de espectacularidad cuando rellenemos la barra GameBreaker que, en esta ocasión servirá para potenciar todas nuestras acciones, no sólo los disparos a puerta. El modo más importante del juego será el Desafío FIFA Street, pero no faltarán los Modos Versus y *online*.



CARICATURAS Sorprendentemente, ahora que la potencia de la generación actual da para mostrar gráficos foto-realistas, la gente de EA ha preferido diseñar a todos los jugadores de FIFA Street 3 con aspecto caricaturesco.



DRIBBLINGS Puedes jugar con FIFA Street 3 como al FIFA de toda la vida, pero no vas a llegar lejos; para avanzar tendrás que hacer todo tipo de acrobacias y trucos.

GAMEBREAKER *RELLENA LA BARRA DE GAME-BREAKER PARA POTENCIAR TODAS TUS ACCIONES DURANTE UNOS SEGUNDOS_*

EN CINCO LÍNEAS

Convierte el deporte rey en un auténtico espectáculo al más puro estilo NBA Jam o Arch-Rivals.

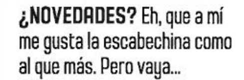
QUÉ CUENTA

FIFA Street 3 te dará el control de un equipo de cinco jugadores con el objetivo de convertirte en «el rey de la pista», a base de espectaculares acrobacias y goles imposibles.

SI FUERA UN ANIME SERÍA «CAMPEONES»

LOS CREADORES

EA Canada
Fundado en enero de 1999, el estudio de Canada de EA, que unió Blackbox Games y Distinctive Software, es el más grande de la compañía. En él trabajan unas mil personas, tiene un estudio para realizar captura de movimiento, tres estudios de producción, un ala entera para la creación de música y efectos de sonido...





¿NOVEDADES? Eh, que a mí me gusta la escabechina como al que más. Pero vaya...



_GÉNERO **ACCIÓN CHINA SALTARINA**
_COMPAÑÍA **KOEI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WWW.GAMECITY.NE.JP/SMUSOU5/**

DYNASTY WARRIORS 6

Y VENGA CON LOS CHINOS LOCOS... ¿CAMBIOS, POR FIN?

Bueno, es de suponer que, con más de nueve millones de copias vendidas de todos los juegos de la serie y la tradición machacona de la saga, siendo **Koei** consciente de qué es lo que la hace funcionar y poco proclive a introducir cambios que desestabilicen la fórmula, muchas novedades no tendrá ***Dynasty Warriors 6***. Es el primero en ser desarrollado específicamente para **PS3** y **360**, y sí, algunos refinamientos pueden ya anticiparse frente al código de *preview*, pero no nos entusiasmemos...

El combate se ha pulido con la inclusión del sistema Renbu: encadenando combos y movimientos, el rango del jugador aumenta, lo que le permite usar movimientos más devastadores. Si sufre daño o rompe la cadena, el rango se esfuma. Subir al personaje de nivel, además, aumenta el rango Renbu máximo que se puede obtener. Por otro lado, ahora pueden hacerse más cosas sobre el escenario: nadar, trepar... Pero ni visualmente ni en la esencia de la mecánica el juego parece hacer avanzar a la serie (si realmente le hace falta, es otro tema). En breve, nuestro veredicto. **_STAN BY**

XBOX 360 • PS3

FRONTLINES: FUEL OF WAR

UNA NUEVA FORMA DE ENTENDER EL GÉNERO EN CONSOLA

Warhawk abrió la caja de Pandora hacia una nueva forma de *shooters* en consola, en la que el combate se desarrolla por tierra y aire, a pie y a bordo de todo tipo de vehículos... y sin olvidar en ningún momento la importancia que tiene el juego en equipo. **Kaos Studios**, compuesto por desarrolladores de títulos como *BattleField 2* y *Doom 3*, da vida a un *shooter* que lleva el Modo Onslaught de *Unreal Tournament* a un nuevo nivel gracias a elementos como la posibilidad de utilizar todo tipo de armamento y vehículos imaginables (podrás pilotar hasta cazas) o la personalización y evolución del personaje. Consigue puntos para desbloquear acciones como ataques aéreos masivos o el control de todo tipo de drones con forma de pequeños carros blindados o artefactos voladores. La beta que hemos jugado está repleta de acción, aunque echamos en falta un punto de realismo que esperamos encontrar en la versión final. **_MELONGASOIL**







ATAQUE AÉREO Si llevas al soldado adecuado y adquieres suficiente experiencia, podrás ordenar devastadores ataques aéreos a tu antojo.



_GÉNERO **SHOOTER MULTIDISCIPLINAR**
_COMPAÑÍA **THQ**
_JUGADORES **1-32** _ON-LINE **SÍ**
_WEB **WWW.FRONTLINES.COM**

_TEXTO FERRETERO: JOHN TONES / IMÁGENES CRASH BOOM BANG: STAN BY



BURNOUT PARADISE

«TAKE ME DOWN / TO THE PARADISE CITY / WHERE THE GRASS IS GREEN / AND THE GIRLS ARE PRETTY»

No tengo más remedio que reconocer que *Paradise City*, la canción de **Guns'n Roses** que ilustra el menú principal de ***Burnout Paradise*** («*take me down*», dicen... es que ni pintado) encaja perfectamente con las bellísimas imágenes de coches detenidos, diríase que meditabundos, con los que, desde el principio de la serie *Burnout*, los chicos de **Criterion** han ilustrado los escasos momentos de calma de su saga de desguace rodado.

Por eso mismo, Paradise City, el nombre la ciudad donde se desarrolla la acción de esta entrega de la serie para **Xbox 360** y **PS3**, puede entenderse de dos modos opuestos: o como una ironía recalcitrante por parte de **Criterion**, que ha bautizado de la forma más inapropiada a un parque temático de destrucción sobre ruedas, o bien en sentido literal. Después de unas cuantas horas palpando ambas versiones de ***Paradise***, soy más de la segunda opinión.

Paraíso sobre ruedas

Y hay dos razones para creer que Paradise City es, realmente, un paraíso. La primera se refiere al *gameplay*: **Criterion** ha replanteado desde cero la mecánica de su serie, y se ha dejado de circuitos desbloqueables según se van superando pruebas. Paradise City es una ciudad completa, abierta al cien por cien desde el primer momento del juego. El conductor puede pasear, investigar atajos, derribar barreras que le beneficien en las pruebas, aprenderse el mapeado, localizar alguna de los 120 vallas que hay repartidas por el mapeado... y cuando se canse de hacer el cabra, competir. En todo momento, sin menús de carga ni interrupciones. Al llegar a alguno de los múltiples cruces designados para ello, el jugador puede hacer una prueba... o no. Y eso sin que el juego abandone su fluidez o la en principio desconcertante sensación de naturalidad que inunda las partidas. A diferencia de experimentos previos con ciudades abiertas en juegos de conducción, Paradise City no es simplemente un ostentoso menú interactivo de paso entre carrera y carrera: la sensación sobrenatural de estar en el paraíso procede, en efecto, de que resulta tan divertido competir como conducir salvajemente sin preocuparse de nada más.

La segunda razón por la que Paradise City es, efecto, una invención paradisiaca, procede de la inteligencia con la que **Criterion** ha extremado la abstracción propia de la saga. En *Burnout* nunca ha habido conductores, espectadores o peatones. *Burnout* ha sido siempre la serie

BURNOUT PARADISE ES, HASTA EL MOMENTO, LA «SUMMA MAXIMA» DEL ESPÍRITU BURNOUT: VELOCIDAD ABSURDA Y AUTOS LOQUÍSIMOS



_GÉNERO **GLORIA DESGUAZADA**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **CRITERION GAMES**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CRITERIONGAMES.COM/BURNOUT/PARADISE**

de juegos de carreras más radicalmente deshumanizada: nada de personas dentro o fuera de los coches. Sólo vehículos estrellándose, metal arrugado y goma chamuscada. Paradise City se llama Paradise City, pero también podría llamarse París, como el pueblo tomado por coches con vida propia en *Los Coches Que Devoraron París*: calles vacías donde se oyen rumores de motor a lo lejos, edificios cerrados a cal y canto (excepto los aparcamientos con varias plantas, claro, perfectos para insensatas precipitaciones al vacío)... más que una ciudad abandonada por una epidemia vírica o una invasión zombi, parece un núcleo de población cualquiera, un domingo a primera hora de la mañana: pocos coches, pero muy furiosos. Paradise City, pues, también es un concepto: diseñada para propiciar los *stunts* y la agresividad al volante, es todo un paraíso para la conducción agresiva.

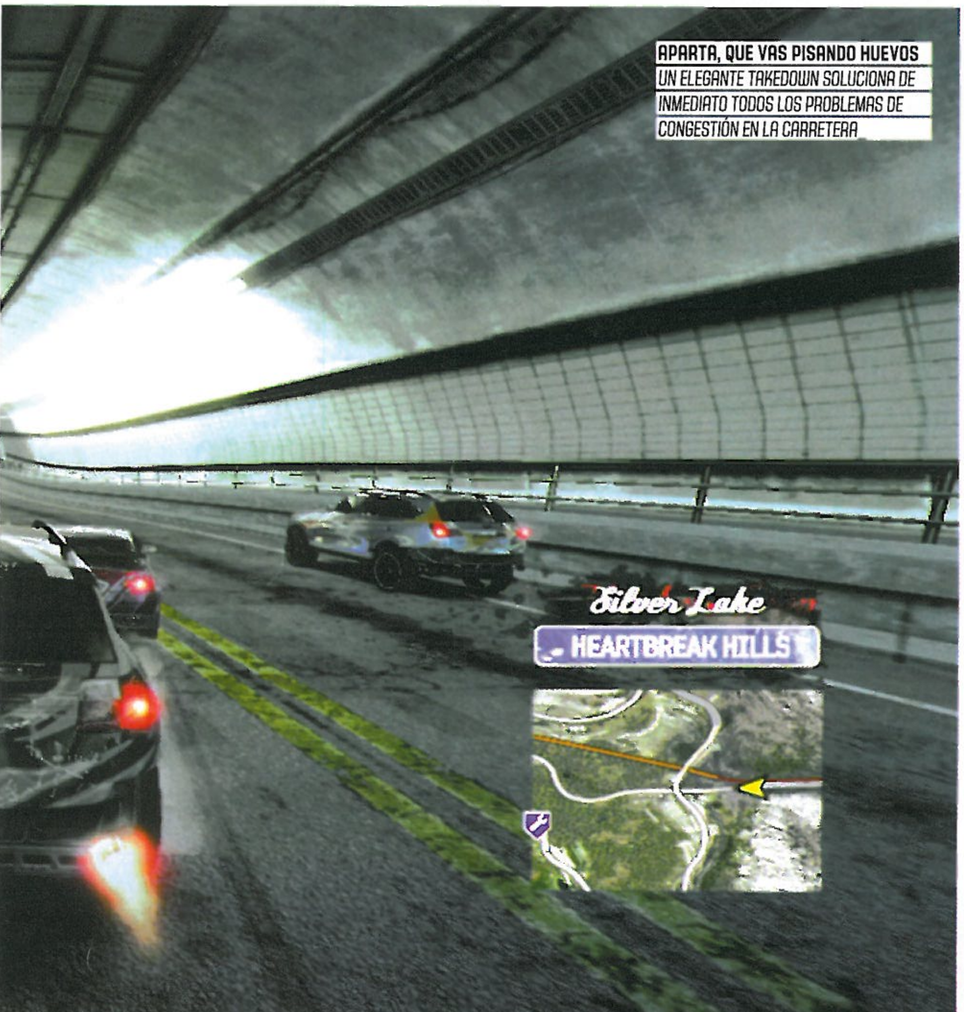
Conduce morena

A pesar que no podamos cansarnos, de verdad, de glosar las excelencias de una ciudad de las dimensiones de Paradise City (30 kilómetros cuadrados), ***Burnout Paradise*** ha encontrado cierto equilibrio entre el respeto a sus raíces (al fin y al cabo, nadie hace mejor que *Burnout*... lo que hace *Burnout*) y la innovación moderada de sus aciertos.

Lo que parece estar claro es que **Criterion** observa las críticas y elogios de los seguidores de la serie poque, sistemáticamente, pule errores y potencia aciertos. Por ejemplo: el celebrado Modo Crash de *Revenge*, que consistía simplemente en lanzarse sobre un montón de coches o una concurrida carretera buscando hacer el mayor daño posible, encadenando explosiones y millonarias facturas en gastos, se transforma aquí, coherente con la filosofía de retirar menús y pantallas de carga del juego, en el Modo Espectáculo (o Showtime). Este Modo, activable en cualquier momento del juego, hace que nuestro coche se ponga a dar vueltas de campana, arrasando con todos los vehículos con los que choque a su paso y prolongando así la barra de turbo que, a su vez, le permite seguir recibiendo disparatados impulsos con los que avanzar y transformarse, progresivamente, en chatarra. Un Modo deli-







APARTA, QUE VAS PISANDO HUEVOS UN ELEGANTE TAKEDOWN SOLUCIONA DE INMEDIATO TODOS LOS PROBLEMAS DE CONGESTIÓN EN LA CARRETERA



AÑICÁNDOSE LOS EFECTOS DE DESTROZO A CÁMARA LENTA DE LOS VEHÍCULOS SON POESÍA PURA

NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ

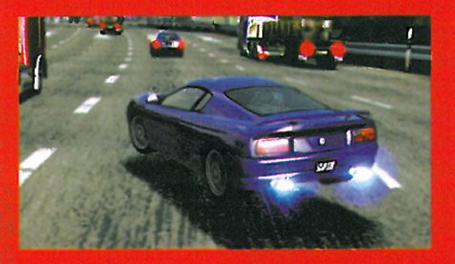
De acuerdo, los coches de ***Burnout*** siempre han estado vacíos, pero nunca tanto. La casi fotorrealista degeneración de los vehículos que podemos presenciar en ***Paradise*** hace que circulen coches por las carreteras a los que les faltan ventanillas o incluso puertas, y que se ven más vacíos que nunca. Paradójicamente, el realismo extremo ha llevado a la fantasía definitiva.

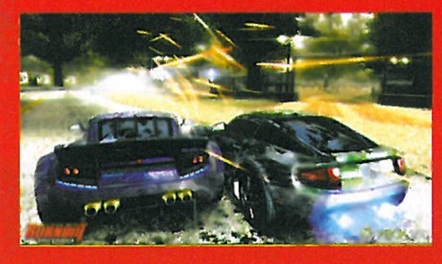




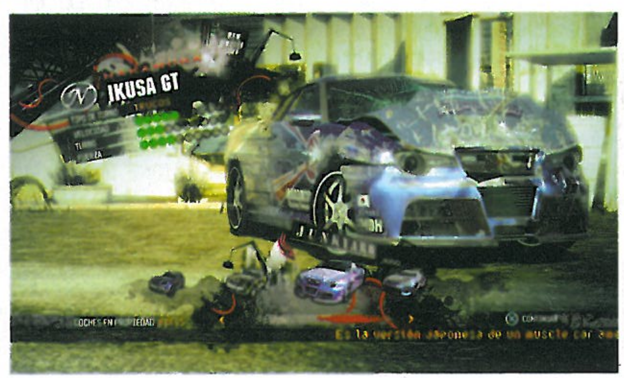
CONDUCCIÓN DE IMPACTO

Burnout ha pasado por tres fases bien diferenciadas: una inicial con dos entregas y a la que se volvió momentáneamente en el reciente ***Dominator***, centrada en la conducción arcade, y donde se favorecía la velocidad por encima de la agresividad. La revolución llegó con la tercera entrega, ***Takedown***, donde como su propio nombre indica, se optó por dar preferencia a los accidentes y cómo llegar a ellos. El concepto se refinó en ***Revenge***, donde se obtenía puntuación extra por devolver los *takedowns*, en actos de revanchismo poco saludables. Y ahora, con su ciudad abierta y su hiperrealismo del catacrac, ***Paradise***.









rante y excesivo, que resume muy bien el espíritu *Burnout*. Obviamente poco realista, de nuevo tratando a los coches como si fueran seres vivos que pueden generar energía por sí mismos, el Modo Showtime encontrará detractores y defensores por igual.

Pero no será la única fuente de polémica de ***Paradise***: como decimos, la fascinante sensación de libertad de la ciudad abierta tiene su complejidad en la ejecución de las pruebas: así, una carrera ya no es ir de A a B lo más rápido posible, sino ir de A a B... sin perderse. A pesar de las múltiples indicaciones (mapa, radar, avisos de giros) que da el juego, yendo el primero en una carrera es fácil girar en la dirección equivocada en el último momento y pasar a la cola en cuestión de segundos.

Muchos odiarán la inestabilidad de estas competiciones, pero Paradise City no hace trampas: sólo castiga a los jugadores menos inteligentes. Por eso, los paseos por la inmensa ciudad, husmear por los atajos, controlar las distancias de las avenidas más largas... todo ello es imprescindible y abre una pequeña ventana hacia la estrategia automovilística, por así llamarla. Paradise City exige mucho tiempo y mucha dedicación para llegar a lo más alto.

Insistimos: puede parecer complicado gestionar la inmensidad de Paradise City, el ingente número de pruebas desbloqueables, pero **Criterion** ha estudiado cómo hacer que este ***Burnout*** sea una prueba dura, pero no una tortura sin diversión. Por ejemplo: sólo hay ocho metas en el juego, partas de donde partas. Aprender los caminos más cortos hacia ellas desde cualquier punto es recomendable, pero desde luego no una tarea imposible y sí un conocimiento que se logra con la práctica.

EN PS3 LEVEMENTE MÁS LUCIDOS QUE EN XBOX 360, LOS TOPETAZOS DE BURNOUT PARADISE PLANTAN UN PUNTO Y APARTE EN EL GÉNERO

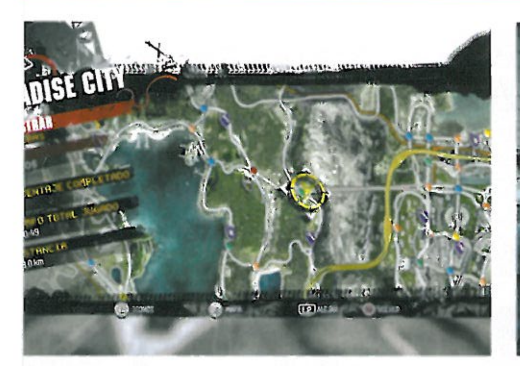
Mira mi dedo

Todas estas consideraciones están muy bien, pero: ¿y los choques? Esa es la esencia de *Burnout*, ¿no? ¿Los choques están bien?

Veamos cómo lo expresamos para que nadie albergue la más mínima duda en esta cuestión: nunca un videojuego había reflejado un accidente automovilístico (accidente puro, insistimos: ni conductores ni víctimas colaterales) con tantísima belleza y contundencia. Con su motor gráfico creado expresamente para la ocasión, los coches experimentan múltiples puntos de presión, los parabrisas se resquebrajan antes de volar en mil pedazos, los guardabarros, faros y demás parafernalia salen disparados con una física perfectamente coherente con la velocidad del coche, su resistencia y la naturaleza del accidente. Cada desaguisado sobre el asfalto es visualmente único, y si bien al final los choques representan el genuino atractivo de *Burnout*, podemos asegurar que tardarás en cansarte de ver los trompazos, secos y disparatados, que propician las carreras y la simple conducción.

Por cierto, y para los amantes de la guerra de consolas: aunque tanto **Xbox 360** como **Playstation 3** mueven sus respectivos vehículos a la velocidad del rayo sin que se resientan lo más mínimos los 60 frames por segundo de los que presume ***Paradise***, es en los impactos donde se nota que el motor gráfico ha sido programado por **Criterion** para la máquina de **Sony** y posteriormente portado a **360**. Los efectos de













partículas y los cristales resquebrajándose son todo un espectáculo que se refuerzan, además, con el añadido de las respectivas cámaras para ambos sistemas. Revienta *on-line* a un competidor, y el juego tomará automáticamente una fotografía de su cara de pringado sufriendo por su coche virtual para que trajines como quieras con ella, ya que la imagen de la derrota de tu rival pasa a tu disco duro para tu disfrute.

En línea o en batería

Nos fascina lo sencillo que es entrar en cualquier momento a competiciones *on-line*. La simple pulsación de un botón en cualquier momento del juego (cualquiera, insistimos) abre un pequeño menú con listas de amigos y todo tipo de estadísticas, tablas y records de logros obtenidos. Es decir, el paso de *off-line* a *on-line* es sencillamente instantáneo, y el paso de estar rodeado de bots a estar compitiendo con orangutanes de Wisconsin que respiran fuerte sobre el *headset*, cuestión de segundos. Muchos juegos aprenderán de esta radical idea de **Criterion** que, francamente, estaba ahí bien a la vista. Sólo había que hacerlo.

Todo redunda en favor de un ambiente muy propio del juego que nos encanta, porque no va de revolucionario ni de revientagéneros. Sólo ha hecho lo de siempre, pero perfectamente. ***Burnout*** sigue siendo el mismo: ante todo, una serie honesta consiga misma y con el jugador.

Castañería fina

Hay mucha más gloria en ***Burnout Paradise***, y mucha de ella está en los detalles. Por ejemplo, la introducción de un freno de mano que permite giros instantáneos de 180 grados, utilísimos durante las carreras cuando nos despistamos por alguna calle que gritaba «atajo» y que en realidad grita «pardillo». Y se potencia con el divertidísimo minijuego de aparcar sin frenar, a lo quinqui, entre dos coches y derrapando. Un festival del macarreo.

O por ejemplo, que el muy discutido sistema de *Revenge* de usar el tráfico que circula en nuestro mismo carril como arma de impacto, en un giro hacia la falta de realismo más absoluta y deliciosa, haya sido retomada aquí, pero con discreción: sólo un modelo de coche permite lanzar vehículos, así que será elección del jugador el emplearlos o no. Los muy distintos tipos de coches (*muscles*, exóticos, *hot rods* y un largo etcétera) son, así, los auténticos marcadores de progreso en el juego, ya que según se van superando pruebas, se van desbloqueando nuevos modelos y abriendo desguaces para almacenarlos.

EL JUEGO ON-LINE INSTANTÁNEO SE CONVERTIRÁ EN UN REFERENTE EN FUTUROS JUEGOS DE CONDUCCIÓN

Burnout Paradise es un juego para conversos a la *Fe Burnout*, lo reconocemos, pero también para recién llegados que sólo quieran emociones fuertes y cacharrería fina. Su estructura abierta desconcertará a quienes gustan de ser cogidos de la manita, pero tras vencer en un par de carreras y recibir una buena docena de golpes frontales, más de un aficionado a las carreras clásicas musitará sin dudas la gran verdad de este inicio de 2008: «*Que te zurzan, Gran Turismo*».

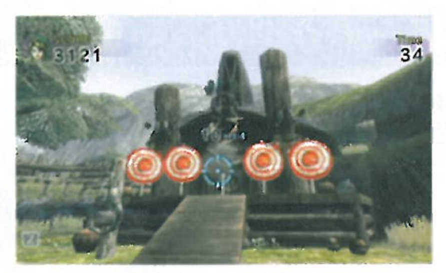
CONCLUYENDO
Es Burnout. El de siempre, pero más rápido y más bonito. Es decir: para lo que se inventaron los juegos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,2	9,0	9,4	8,5	9,4	9,3



CORRE, LINK, CORRE SOBRE EL PAPEL, LA IDEA ESTÁ MUY BIEN: MOVER A LINK POR UN ESCENARIO ELIMINANDO ENEMIGOS, MIENTRAS APUNTAMOS CON EL ZAPPER. NO FUNCIONA TAN BIEN_



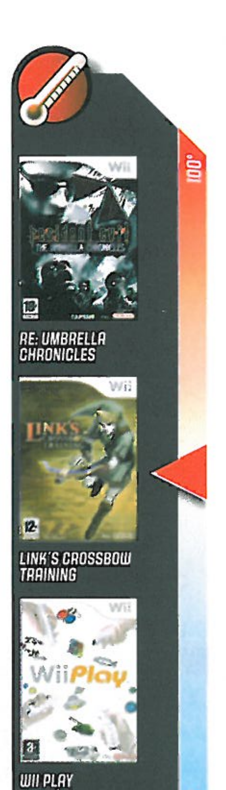


PUNTUACIÓN-MANÍA Es muy fácil picarse intentando mejorar la puntuación. No es que el juego sea un título enloquecedor, pero se puede pasar un buen rato dándole al gatillo como un poseso.

_STAN BY

LINK'S CROSSBOW TRAINING

ENTRE PADRES BIENPENSANTES ALARMADOS POR UN SUPUESTO JUEGO QUE ENSEÑA A DISPARAR, AGARRAMOS NUESTRO WII ZAPPER Y NOS ENCONTRAMOS CON UN SIMPÁTICO JUEGO DE FERIA



Porque poco diferencia a ***Link's Crossbow Training*** de cualquier caseta de tiro a la que nos hayamos acercado en algún momento de nuestra vida. Bueno, sí, un par de cosas: que aquí nuestros disparos no sufren misteriosos desvíos, y que en **Nintendo** se han preocupado de que esta nueva demo de un periférico sea mínimamente interesante. Vamos, que aunque el concepto principal va a ser el del tiro al patito, ***Crossbow Training*** aporta la suficiente variedad como para hacerlo atractivo para cualquier aficionado a los disparos de mentirijillas (¿lo repito? Venga, va: de mentira, son disparos de mentira... quien crea que el **Zapper** puede enseñar algo sobre un arma real, con su peso, sus retrocesos y sus cosas, es que necesita hacerse mirar algo...).

Link's Crossbow Training es, en esencia, un *shooter* muy sencillo: diez niveles, cada uno dividido en tres fases, y donde hay que conseguir una cantidad mínima de puntos para desbloquear el siguiente nivel. Cada uno, además, juega principalmente a la revisitación de algunos escenarios de *Twilight Princess*.

Cada fase se podría clasificar en cuatro tipos de juegos de tiro básicos que pretenden mostrar las capacidades del periférico: el primero, el más clásico, consiste casi exclusivamente en disparar sobre dianas. Al principio se trata de objetivos estáticos, y progresivamente el tema se irá complicando con dianas móviles, otras que restan puntos, un componente contrarreloj o enemigos que, además de moverse, disparan a Link (debiendo el jugador disparar también sobre los proyectiles que se le echan encima).

Pim, pam, pum

El segundo tipo de juego consiste en una arena circular donde tenemos que ir girando sobre nuestro propio eje para eliminar objetivos a nuestro alrededor. El giro se realiza moviendo el **Wii Zapper** hacia los lados de la pantalla, y pueden conseguirse algunos *power-ups*, como disparo automático. Luego está lo que fácilmente podríamos calificar como *shooter* sobre raíles: en este tipo de niveles, Link se desplazará por un escenario y deberemos eliminar objetivos antes de que los dejemos atrás.

Y, por último, está el modo en que **Nintendo** pretende validar al **Zapper** como controlador total, pudiendo mover a Link por el escenario usando el stick del *nunchako* y controlando la vista apuntando con el **Zapper**. Lo cual, mal que nos pese, no resulta nada cómodo, ya que los giros pronunciados resultan incómodos y muy ortopédicos; **Nintendo** y cualquier desarrollador que pretenda usar el nuevo periférico de esta manera van a tener que esforzarse un poco más en pulir la mecánica de movimiento.

En cualquier caso, salvando éste y algún otro inconveniente (como lo cansado que puede llegar a resultar el aparato dado su diseño, de lo que hablamos en la siguiente página), el juego resulta entretenido. No es excesivamente complicado, siempre y cuando no se busquen las puntuaciones más altas: dependiendo de la obtenida de forma conjunta en las tres fases de cada nivel, el juego otorga medallas. Veinte mil puntos significa bronce (y un nuevo nivel desbloqueado), pero para conseguir la plata, por ejemplo (40.000 puntos), hay que afinar la puntería mucho más. El truco principal consiste en engrosar el combo hasta la estratosfera: cada disparo certero hace aumentar un multiplicador, mientras que un solo tiro errado lo manda al garete, con lo que el juego premia tanto la puntería como la rapidez y la economía de disparos. Además, cada escenario presenta algunas dianas ocultas (carteles, jarrones, etc.) que ayudan a nutrir la puntuación si el jugador se arriesga a buscarlas.

Existe también, por último, un Modo Multijugador, aunque es una lástima que los dos jugadores que permite no puedan competir simultáneamente. Jugar a robarse dianas podría haber sido francamente divertido.

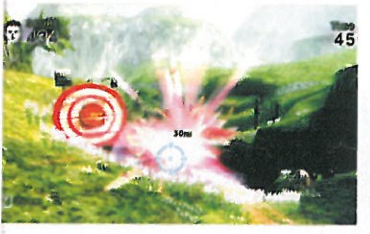
LINK'S CROSSBOW TRAINING

12+

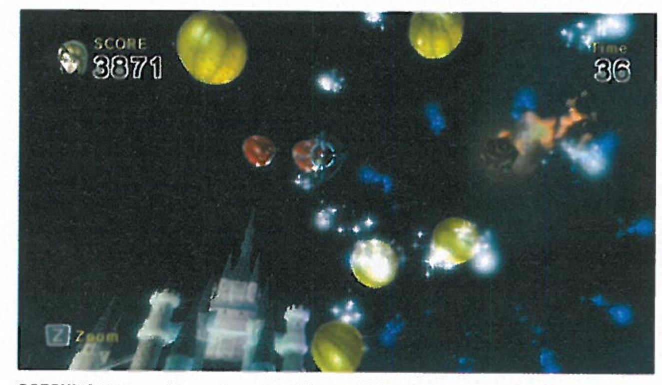
Wii

_GÉNERO **DISPARAR A LOS BOTES SIN PELUCHE DE REGALO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **HTTP://WII.NINTENDO.ES/**









ASEQUIBLE Pese a diferencias transatlánticas, 30€ por un gadget simpático, aunque aporte lo justito a la mecánica shooter, y un juego que no está del todo mal, no parece un mal precio. ¿O sí?



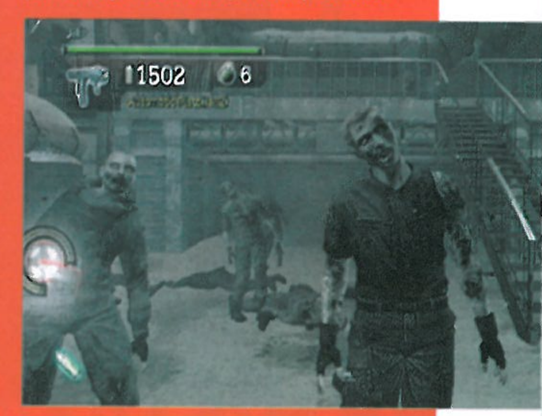
PRUEBA DE FUEGO

El **Wii Zapper** es, en realidad, una carcasa sobre la que podemos montar el *wiimote* y el *nunchako* para usarlos como si de un pequeño fusil se tratase. El *wiimote* va en la parte delantera y sirve de mira. El *nunchako*, detrás, ofrece botones para funciones secundarias y movimiento con el stick. Un receptáculo permite ocultar el cable para que no estorbe o parezca aquello una versión *cute* de un arma warhammeriana. En principio el **Zapper** resulta atractivo, y sostenerlo hace pensar en épocas de pistolas de luz, partidas al *Time Crisis* y grandes posibilidades para *shooters* en la consola de **Nintendo**. La realidad, una vez probado, es un poco más dura.

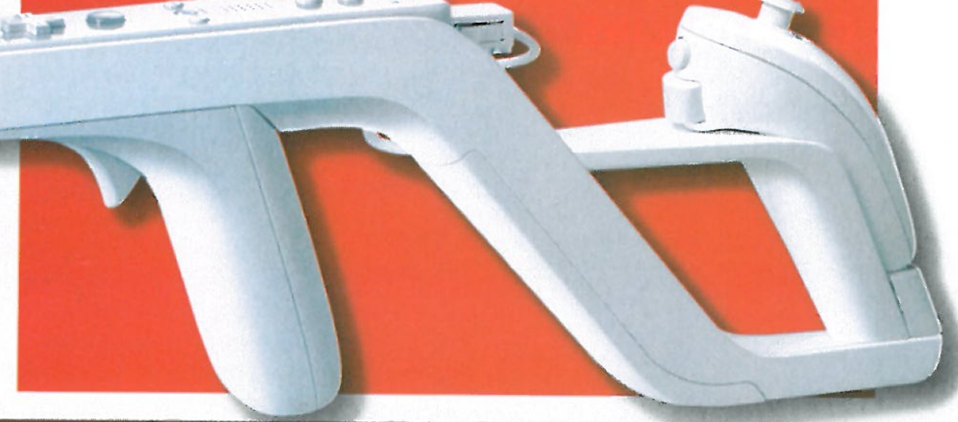
Que no se me malinterprete: el periférico funciona a la perfección. La cuestión radica en hasta qué punto es mejor que apuntar con el *wiimote* en una mano y el *nunchako* en la otra. Porque cualquiera medianamente habituado al control de **Wii** comprobará pronto que la configuración clásica es misteriosamente más rápida y, a ratos, cómoda, que el uso del **Zapper**. Además de con el ***Link's Crossbow Training*** que viene junto al **Zapper**, hemos probado éste con otros juegos como ***Resident Evil: Umbrella Chronicles*** o ***Ghost Squad***. En todos nos ha dado la misma sensación: por un lado, resulta más natural jugar así a un *shooter* en el que la mecánica principal es disparar *à la House of the Dead*. Pero apuntar con giros de muñeca acaba siendo más preciso. Nos gustaría que juegos futuros nos demostraran que no se trata de una cuestión de *hardware*.

Por otro lado, el **Zapper** puede provocar cierto agotamiento en sesiones largas. ¿Tanto como sostener en vilo el *wiimote*? Seguramente será cuestión de constituciones, pero lo cierto es que sostener a dos manos un arma sin culata resulta cansado. Al final, se tratará -como siempre- de una cuestión de gustos. Personalmente, pese a la ligerísima (nótese el supino) pérdida de precisión, el **Zapper** me resulta más natural a la hora de disparar, pero no tanto si un juego exige movimiento del avatar del jugador.

Lo que sí me saca de mis casillas es el tema del precio. ¿Por qué en Europa **Wii Zapper** más ***Link's Crossbow Training*** cuesta 30 euros, mientras que en EE.UU. sólo 20 dólares (unos 15 euros)? **Nintendo** podrá dar a buen seguro varias razones para ello, pero escuece, diablos, escuece.







CONCLUYENDO

No es precisamente sobresaliente, pero sí la mejor demo que ha sacado Nintendo hasta ahora. Su accesibilidad inmediata es un valor, y los jugadores que busquen desafíos en forma de altas puntuaciones, tendrán la oportunidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii GLOBAL
7,0	7,2	7,3	7,0	7,0



¡Estas Navidades serán canallas!

EL GRUPO ZETA REINVENTA LA NOCHE CON EL **CLUB ON LINE** DEFINITIVO

Quién es canalla

Miles de personas formarán parte de la red social más audaz que haya visto España en torno a la vida nocturna, la cultura de clubs, el cine erótico y las fiestas alternativas. Los más influyentes y carismáticos personajes del mundo de la noche, el clubbing y el cine x se congregarán en un site para hablar de sus trabajos y de sí mismos sin concesiones. Tendrán sus espacios personales en el Club Canalla y serán bloggers vip músicos como Luis Miguélez, Lorena C, Ruth Uve, Antonio Glamour, Roberta Marrero o Marc Gili de Dorian, actrices x como Sophie Evans, Zuleidy, Sandra G, Dunia Montenegro o Silvia Rubí, directores x como Max Cortés, Narcís Bosch o Erika Lust, escritores como Valérie Tasso o Hernán Migoya, trans divinas como Kelly Vogue y decenas de canallas de altos vuelos...

Un club en la web 2.0

El Club Canalla se lanza dentro del concepto de Web 2.0 (la segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios) y en momentos en que las redes sociales mueven alrededor del 25% del tráfico de la Red y no deja de aumentar cada semana. Nada menos que el 80% de los internautas con edades entre los 18 y 30 es usuario de una red social.

Todo lo que te ofrece

El Club Canalla tendrá también blogs temáticos sobre clubbing, tuppersex, sado, swingers, así como las bitácoras de los colectivos gays y trans más militantes. Además, consultorios, habitaciones oscuras para encuentros

furtivos, secciones variadas, quedadas online y offline, videochats con famosos y reportajes especiales son algunas de las propuestas del club. En nuestra sección Clubbing, los mejores djs pincharán para ti en línea y podrás alternar con ellos y ganar pases VIP y consumiciones todos los días; mientras que en nuestro apartado Sexo tendrás a los más atrevidos personajes del mundillo X montándosela para ti. Completa este puzzle una potente sección de Noticias y una Agenda segmentada y clasificada según las necesidades del usuario noctámbulo, actualizada diariamente y con la posibilidad de que el mismo miembro participe e incluya sus eventos.

Vocación presencial

Pero si la vida virtual nos parece excitante nada se compara con experimentar la realidad "real". Para compaginar esa doble vida, el Club Canalla ha preparado los Tours Canallas, recorridos por los lugares más frenéticos en las ciudades más representativas de la marcha en España y las Eroticanalla Sessions, minifestivales de sexo que romperán esquemas.

Ideas claras y personalidad propia

Por eso, si estás harto de comunidades impersonales, con censura o con un gusto dudoso, si te cansaste de mails de falsos amigos que nunca conocerás o con quienes no compartes nada, si lo que quieres es encontrar en un solo sitio la compañía perfecta y la información mas selecta, hazte miembro de esta comunidad centrada exclusivamente en lo mejor del mundo del ocio nocturno y del entretenimiento para adultos.

Un mundo de oportunidades

Los miembros podrán disfrutar además de todas las ventajas de pertenecer al Club Canalla: invitaciones a festivales internacionales de cine x, viajes a resorts liberales, fiestas exclusivas; asistencia a rodajes y cenas con estrellas del porno internacional; concursos para descubrir talentos de la erótica, el cine porno, el periodismo y la literatura sexual; y noches sexys y promociones "solo para chicas" o "solo para chicos", sorteos de gadgets, etc. Desde hoy, la cadena cubata-ligue-baile no estará completa sin el eslabón del Club Canalla.

Relacionarse, conocer gente, compartir proyectos y encuentros excitantes será fácil en este espacio virtual de la vida canalla. Los miembros podrán registrarse, interactuar a través de herramientas de networking, foros, chats y grupos, compartir contenidos (mensajes, fotos, música, videos) e invitar a amigos a unirse a su círculo personal.

→ **¿Eres de los que nunca sabe volver a casa?**

→ **¿Te gusta más el cine x de lo que puedes confesar a tu pareja?**

→ **¿Te encantan las fiestas pero que tengan su punto chic?**

Si eres uno de esos estás de suerte, pues estas Navidades llega el Club Canalla, la Comunidad que cambiará tu vida.



La comunidad que cambiará tu vida

www.clubcanalla.com

EL CLUB CANALLA ES UNA INICIATIVA DE LA REVISTA PRIMERA LÍNEA Y EL GRUPO ZETA.



JUEGO EN EQUIPO
SERÁ ESENCIAL COORDINAR LAS ACCIONES DE LOS DOS EQUIPOS PARA COMPLETAR CADA MISIÓN_



MATAR SIGILOSAMENTE

El planteamiento de ***Tactical Strike*** ofrece una gran libertad de acción; independientemente de la misión, el jugador podrá optar entre atacar directamente a todos los enemigos, rodearles y tenderles una emboscada, acercarse a ellos sigilosamente...

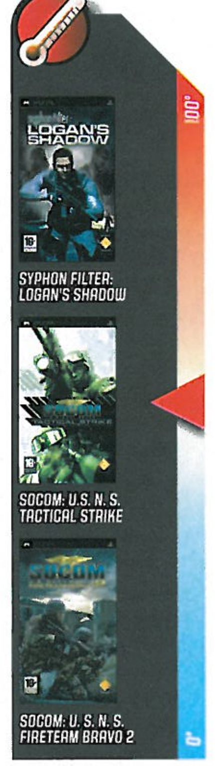






_MELONGASOIL

SOCOM: U.S. NAVY SEALS
TACTICAL STRIKE



SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

SOCOM: U.S. N. S. TACTICAL STRIKE

SOCOM: U. S. N. S. FIRETEAM BRAVO 2

PORQUE EXISTE UNA MEJOR FORMA DE JUGAR CON EL SHOOT'EM-UP DE ZIPPER EN LA PORTÁTIL DE SONY



Después de convertirse en el *shooter online* por excelencia para **PlayStation 2** y llevar el género del *shoot'em-up* a un nuevo nivel en la portátil de **Sony**, **Slant Six** (creadores del engine 3D de *Syphon Filter: Dark Mirror*) se ha propuesto darle un nuevo aire a la saga, conservando todos los elementos que han convertido a *SOCOM* en auténtica referencia del estilo en consola pero cambiando radicalmente su desarrollo.



Tras los primeros lanzamientos del género en las consolas de 32 bits, todos comprobamos que la experiencia de jugar a cualquier *shooter* con un control pad (estando acostumbrados al binomio teclado+ratón) resultaba algo decepcionante... y, lógicamente, la cosa se complica aun más si tenemos que hacerlo en una consola portátil como **PSP**. La solución de **Slant Six** ha sido convertir *SOCOM* en un juego de estrategia y dotarlo de un sistema de control y un desarrollo que lo hace perfecto para un sistema portátil... y aumenta considerablemente la media de originalidad de la saga, independientemente del *hardware* en el que funciona.

Tactical Strike es, definiéndolo de una forma rápida y directa, un *Full Spectrum Warrior* portátil; y no lo decimos de forma despectiva... de hecho nos encanta que sea tan bueno como el título de **Pandemic** y, con respecto a determinados detalles jugables, nos parece incluso mejor.

Disparos, estrategia y mucho más

En ***Tactical Strike*** nunca controlaremos directamente a los cuatro soldados a nuestras órdenes. Utilizaremos un puntero para decidir a qué zona queremos movernos, a qué soldado o grupo de soldados queremos disparar (y la forma en la que queremos hacerlo)... incluso podremos preparar una estrategia entre los cuatro soldados y lanzarla cuando decidamos, de forma similar a la táctica Zulú de *Rainbow Six: Vegas*. Por defecto, los cuatro soldados estarán divididos en dos equipos, Alfa y Bravo, aunque podremos dar órdenes a todo el grupo e incluso de forma individual a cada uno de los soldados; si manejamos de forma inteligente a los dos equipos, podremos realizar acciones como fuego de cobertura, fuego de supresión, etc. Podremos utilizar granadas de humo y de fragmentación e incluso podremos hacernos con las armas de los enemigos muertos (la mejor solución si nos quedamos sin munición) y hasta decidir cuándo y sobre cual de nuestros soldados utilizar un botiquín para mantenerlo con vida. Y si uno de ellos cae en combate, tendrás que revivirle lo antes posible, si bien uno de los requisitos para completar cada misión es cumplir los objetivos principales... el otro es llegar con los cuatro soldados vivos al punto de extracción. Las posibilidades son casi ilimitadas, y la forma en la que completar los objetivos de cada una de las nueve misiones del juego es totalmente libre. En todo momento podrás desplegar el menú de acciones y ver de lo que es capaz tu equipo: avanzar rápidamente, sigilosamente, fuego a dis-



_GÉNERO ESTRATEGIA CON ASPECTO DE SHOOTER
_PAÍS CANADÁ _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR SLANT SIX GAMES
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.SOCOM-HQ.COM



¿ESTRATEGIA O SHOOTER?

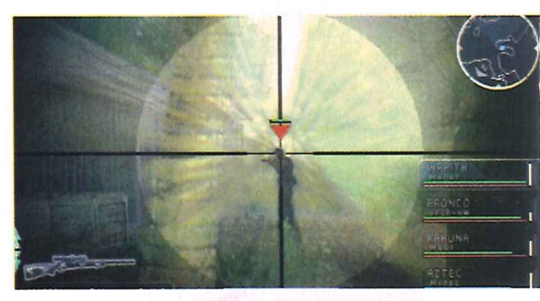
Tactical Strike es ambas cosas y mucho más. Para empezar, el juego nos dará la oportunidad de personalizar a cada uno de los soldados a nuestras órdenes, haciendo evolucionar sus habilidades, según los puntos conseguidos en cada misión para dotarles de mejor puntería, más agresividad, capacidad de carga, etc. Además, cuando hayas terminado con todas las misiones del Modo Historia, podrás poner a prueba tus dotes de mando junto a otros tres jugadores, en *ad-hoc* e infraestructura, a través de un Modo Multijugador que atesora varios tipos de partida diferentes.





TIRO AL TERRORISTA
ELIGE BIEN TUS ARMAS Y POTENCIA TUS HABILIDADES PARA GANAR PUNTERÍA_





FRANCOTIRADOR El original sistema de juego táctico de Tactical Strike también permite abatir a los enemigos lejanos con rifles de francotirador.

creción, campo de tiro, matar sigilosamente... Consulta el mapa (de forma similar a las otras entregas de la saga) y planifica tus acciones. ¿Sigilo? Puedes. ¿Francotirador? Puedes. ¿Acabar con los enemigos cuerpo a cuerpo sin gastar una bala? A ver si te atreves.

En ***Tactical Strike*** no todo será dirigir correctamente a nuestros soldados en el campo de batalla, también será esencial preparar cada misión con el armamento adecuado, e incluso potenciar las características de cada soldado de forma individual. Al terminar cada una de las misiones seremos recompensados con una determinada cantidad de puntos, dependiendo de nuestro nivel de sigilo, puntería, etc., que aumentarán habilidades como puntería, agresividad o capacidad de carga. También podremos mejorar la potencia de cada arma, su nivel de munición, etc.

El original planteamiento del juego da de sobra para varios jugadores, y **Slant Six** no ha querido desaprovechar el potencial multijugador de ***Tactical Strike***, con un Modo para un máximo de cuatro jugadores (*ad-hoc* e infraestructura) y cinco modalidades diferentes: Extracción (como el VIP de Counter-Strike), Daño Colateral, Demolición, Batalla Campal (deathmatch) y Supresión.

Al igual que los últimos títulos aparecidos para la portátil de **Sony**, ***Tactical Strike*** aprovecha al máximo la potencia de **PSP** (pone la CPU a 333 Mhz) para mostrar unos gráficos de gran calidad, con buenas texturas y, sobre todo, con un *frame-rate* muy alto y estable. Para terminar el desglose técnico, diremos que sus efectos de sonido son de muy buena calidad y confirmamos también que el título de **Slant Six** está doblado al castellano.

La mezcla entre su puesta en escena de *shoot'em-up*, su desarrollo puramente estratégico y la posibilidad de personalizar a los soldados con diferentes armas y habilidades hace único el título de ***Slant Six***. Tactical Strike tiene ese algo que hace que lo llevemos siempre en nuestra **PSP**... y que nos ha hecho preferir la estrategia al planteamiento clásico de la saga, al menos en su versión portátil.





CONCLUYENDO
No se nos ocurre una forma mejor de evolucionar el concepto de la saga SOCOM sin volver al desarrollo shoot'em-up que siempre ha caracterizado al título de Zipper. Original, jugable, adictivo y muy bien hecho; no se puede pedir más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,9	8,8	9,0	8,5	8,8

12+
PS3

_GÉNERO **DAR EL CANTE**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-8** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **INGLÉS-CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS-CAST.**
_WEB **WWW.SINGSTARGAME.COM**

100°

SINGSTAR (PS3)

SS POP HITS 40 PPALES. (PS2)

SINGSTAR ROCKS! (PS2)

0°

_SEXY CRAZY

SINGSTAR

HAZTE FAMOSO SUBIENDO VÍDEOS Y FOTOS DE TUS ACTUACIONES A LA SINGSTORE

Más que por el juego en si, que es un *SingStar* cuya mecánica es de la vieja escuela, lo importante de esta primera edición del karaoke de **Sony** para **PS3** es que llega con un valor añadido: la *SingStore*. Un nuevo concepto en el universo *on-line* del mundo de **PlayStation** a la altura de las expectativas: está bien estructurada, es de calidad, original y muy completita. Evidentemente, aún no está explotada ni potenciada al cien por cien ya que apenas lleva un mes en funcionamiento, pero aún así se puede observar que la, por ahora, pequeña comunidad *SingStar*, va a dar mucho que hablar. Como podrás imaginar, lo primero que hicimos nada más insertar el Blu-ray en nuestra **PS3** no fue pasearnos por el catálogo de canciones para ver qué videoclips y artistas se han incluido esta vez, sino acceder directamente al menú *on-line*.

Gorgoritos en línea

Actualmente hay 78 canciones disponibles para ser descargadas por tan sólo 1,50 Euros; son *singles* que ya han aparecido en anteriores *SingStar* como *Rocks, 90's, Ballads*... pero periódicamente se irán incluyendo muchos más. Incluso podrás adquirirlos por paquetes (*indie, rap*, duetos, pop...).

Cuando accedas a una canción se te indicará la resolución, el tamaño de la canción (en torno a los 50-80 MB), el precio, año de publicación, el género al que pertenece, la duración y una demostración del videoclip. Vamos, todo bien detalladito para que no tengas dudas sobre si comprarla o no.

Claro está que la *SingStore* está muy bien, pero la Comunidad SingStar es la que otorga a la franquicia ese toque de originalidad e interactividad que le faltaba, ya que reúne lo mejor de Internet y lo mejor de los videojuegos: puedes grabar tus actuaciones con la **PlayStation Eye** y hacerte fotos para subirlas a la *Store*, donde otros «cantantes» pueden visualizarlo (a día de hoy hay vídeos de usuarios que no tienen desperdicio...). Tienes la posibilidad de puntuar dichas interpretaciones, participar en encuestas, comprar fondos para los menús de ***SingStar***... Se trata de una iniciativa con muchísimas posibilidades.

Sin duda, el colmo de esta edición hubiera sido incluir nuevos modos de juego, ya que los *fans* de *SS* estamos ya algo cansados de la fórmula Batalla, Cantar Uno Solo, Dueto, Pasa el Micro... Aunque quizá es lo de menos, pues realmente lo que nos gusta es cantar.

30 SINGLES DE POP INTERNACIONAL Y ESPAÑOL, MÁS LOS DE LA STORE







PEREZA AUNQUE NO ES DE SU ÚLTIMO DISCO «APROXIMACIONES», CANTAR «SI QUIERES BAILAMOS» (ANIMALES, 2005) ES UNA FIESTA_



DE SHOPPING
Actualmente en la Store hay un total de 78 singles a un precio de 1,50€ cada uno. Poco a poco se irán añadiendo nuevos, así como paquetes de canciones pop, rock, indie, duetos...

CONCLUYENDO
Las 30 canciones que se incluyen son grandes éxitos, aunque de hace ya unos cuantos años. No es el mejor catálogo de la franquicia, pero es la llave que te abrirá las puertas de la SingStore: sin duda, una tienda virtual de calidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
8,6	8,5	8,9	9,0	8,6



12+

PSP

_GÉNERO **RPG ESTRATÉGICO/DEMONÍACO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KOEI**
_DESARROLLADOR **NIPPON ICHI**
_DISTRIBUYE **VIRGIN PLAY**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.DISGAEAPSP.COM**











¡ESTÁ VIVO! Desde esta pantalla podrás crear a nuevos integrantes para tu equipo con el maná que hayas conseguido.

_CHIARAFAN

DISGAEA
AFTERNOON OF DARKNESS

100°

FINAL FANTASY TACTICS: W.O.T.L.

DISGAEA: A.O.D.

GENERATION OF CHAOS

0°

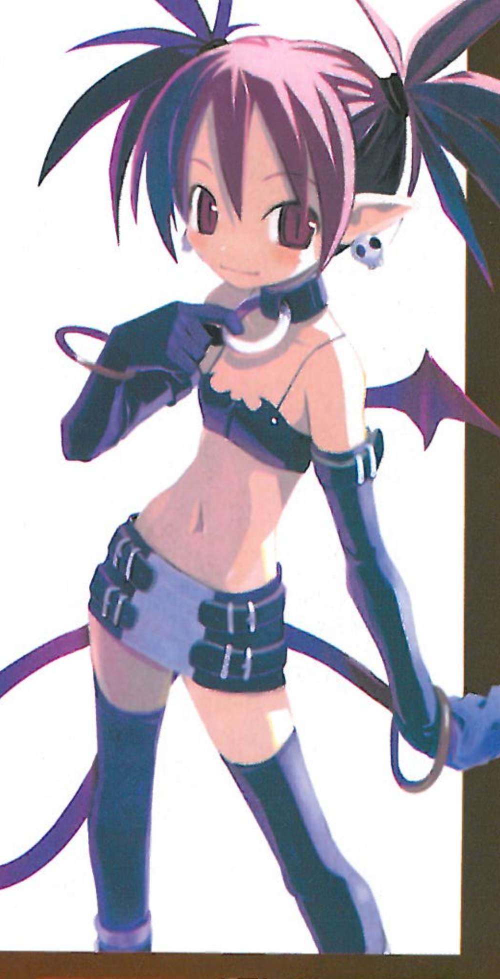
EL INFRAMUNDO ANDA REVUELTO. EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS SE LEVANTA CON GANAS DE ARMARLA EN PSP.

El género de los RPG's estratégicos, aquellos en los que las batallas se desarrollan sobre un escenario cerrado y dividido en cuadrículas, por turnos y moviendo a las unidades una a una mientras esperamos a que el rival haga lo mismo, cuenta ya con unos cuantos representantes en la portátil de **Sony**. Sin embargo, una de las desarrolladoras más importantes de este tipo de juegos aún no había ofrecido su particular visión en este terreno.

Como debut en **PSP**, **Nippon Ichi** ha decidido adaptar el juego que les dio a conocer en todo el mundo, aparecido hace ya cuatro años en **PS2**. El ***Disgaea*** que nos ocupa es una conversión directa de aquel, al que se le ha añadido un Modo Historia extra protagonizado por otro personaje, el soporte para el formato de pantalla panorámico de **PSP** y un Modo de juego *ad-hoc* competitivo para dos participantes.

Por ello nos encontramos ante la misma jugabilidad rabiosamente *hardcore*, donde a lo largo de cientos y cientos de combates deberemos ir mejorando nuestro grupo de guerreros, creando otros nuevos y consiguiendo todo tipo de objetos. Las visitas al consejo serán algunos de los momentos más divertidos, con sobornos a los integrantes incluidos. Las reglas por las que se rigen los combates no son sencillas de entender, de hecho muchos jugadores poco expertos en estas lides pueden sentirse intimidados ante tanta estadística y la cantidad de factores que tienen que ser tenidos en cuenta antes de asestar un golpe al enemigo.

Pero es esta complejidad la que otorga al juego el infinito número de posibilidades que lo convierten en un título de culto entre los aficionados. Bueno, eso y el socarrón e irreverente sentido del humor que destila en sus diálogos, locura made in **Nippon Ichi**.



CONCLUYENDO

Pocos juegos han llegado a la portátil de Sony que ofrezcan la cantidad de posibilidades, complejidad y duración de este Disgaea. Si buscas algo ligero con lo que amenizar tus viajes en metro, no es para ti. Si te van los RPG's tácticos, ¿a qué esperas?

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	8,6	8,9	9,3	8,9

NBA 08 3+
PS3 • PS2



_GÉNERO SIMULADOR DE CANASTA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR THX
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SI
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO-INGLÉS
_WEB ES.PLAYSTATION.COM

_CHIP & CE

100°

NBA 2K8

NBA LIVE 08

NBA 08

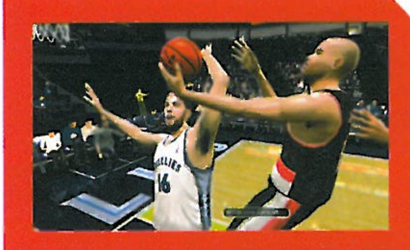
NBA 08

SONY ABRE UNA NUEVA ALTERNATIVA DENTRO DE LOS SIMULADORES DE BALONCESTO

Los usuarios más veteranos de **PlayStation** recordarán el magnífico *Total NBA*, un programa que revolucionó los simuladores de baloncesto a mediados de los noventa. Desde entonces, **Sony** no había vuelto a lanzar ningún programa de este género en España, aunque sí en otros mercados. Sin embargo, parece que la llegada de **PS3** ha servido de aliciente para que ***NBA 08*** aparezca en dos de las consolas de **Sony, PS2** y **PS3**.

Ambas versiones cuentan con algunos aspectos interesantes, entre los que destaca un indicador de tiro que permite un mayor control sobre los lanzamientos. También incluye un medidor de espectáculo, con el que puede mejorarse el rendimiento de los jugadores, así como la posibilidad de realizar pases sin mirar, pulsando el triángulo. Además, la versión de **PS3** ofrece nuevas utilidades relativas al Sixaxis con el balón en juego, dejando a un lado su habitual limitación a los tiros libres, tanto en *NBA Live* como en *NBA 2k8*.

En las opciones, ambas versiones cuentan con entretenidos minijuegos, y a la vez con un Modo exclusivo. En el caso de **PS2** se trata de un Modo Historia llamado The Life 3, en el que hay que superar distintas pruebas, mientras que en **PS3**, el denominado NBA Replay incluye una serie de retos basados en partidos reales de la temporada 2006-2007. Los problemas del juego son comunes a ambas versiones, centrándose en la jugabilidad, con un comportamiento sobre la cancha muy irregular. El apartado gráfico tampoco ayuda mucho en **PS3** donde, a pesar de la resolución 1080p, los movimientos son poco fluidos y los jugadores parecen sobrepuestos. Por su parte, en **PS2** las brusquedades se suceden continuamente, lo que, unido a una excesiva aceleración de las acciones, hace que en muchas ocasiones se pierda la noción del juego. Por tanto, aunque hay algunos aspectos interesantes que pueden dar mucho juego en el género del baloncesto, el programa se encuentra claramente por debajo de sus competidores.





DETALLES INTERESANTES

En ninguna de las versiones se incluye a Juan Carlos Navarro, y en la de PlayStation 2, Gasol aparece sin barba. La entrega de PS3 amplía la utilidad del sensor de movimiento a los *dribling* en ataque, y a los intentos de cortar el balón en defensa. Por otro lado, mediante un indicador de tiro graduado con varios colores se logra una mayor sensación de control por parte del jugador.







MODOS DE JUEGO Mientras la versión de **PS3** cuenta con una serie de escenarios, la de **PS2** incluye un Modo Historia. Ambas recogen diferentes minijuegos, tales como el denominado «amo de la cancha».

CONCLUYENDO
El título presenta detalles interesantes, pero tiene algunos problemas de jugabilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	PS2 GLOBAL
7,7	7,9	7,7	7,9	7,8	7,6

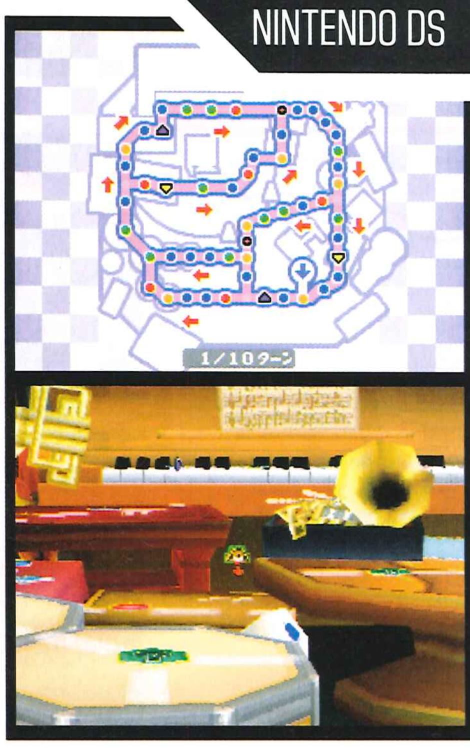
3+



_GÉNERO ES MI MARIO PARTY Y ME LO LLEVO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB MARIOPARTY-DS.COM/



SOPLARÉ Y SOPLARÉ
Nos encantan los minijuegos con el micro. Como en el que hay que soplar la mecha de una bomba para que le explote al rival.





PLAY! CADA TABLERO EN EL MODO HISTORIA INCLUYE UN JEFE FINAL CON SU MINIJUEGO_



_STAN BY

MARIO PARTY DS

MULTIJUGADOR PORTÁTIL A BASE DE TABLERO, DADOS Y MINIJUEGOS. Y SÍ, MEJOR QUE EL DE WII.



100°

MARIO PARTY DS

MARIO PARTY 8

MARIO PARTY ADVANCE

0°

De las nuevas iteraciones del ya veterano juego de tablero de Mario, la de **Nintendo DS** que nos ocupa es la mejor parada sin ninguna clase de dudas. La de **Wii** acababa resultando algo tediosa y los minijuegos excesivamente repetitivos y poco inspirados. La versión portátil, sin embargo, nos ha sorprendido gratamente.

El primer punto destacable es la posibilidad de jugar hasta cuatro personas con un solo cartucho: no obligar a los jugadores a comprar cuatro copias del juego es sin duda una sabia decisión por parte de **Nintendo**. Y el Modo Multijugador resulta, además, realmente completo: no se trata sólo de una colección de minijuegos, sino que pueden jugarse partidas completas sobre los cinco tableros que incluye el título (como realmente cabría esperar, por otro lado). Por supuesto, además del Modo Fiesta, el multijugador permite partidas rápidas a todos los minijuegos ya desbloqueados, y acceso a los varios *puzzles* de este ***Mario Party DS***, que son pequeñas versiones de algunos clásicos como *Columns* o *Puyo-Puyo*.

No cabe duda de que los *Mario Party* se disfrutan realmente en partidas contra otros jugadores. Aquí ocurre lo mismo, ya que la IA solo ofrece algún desafío en los niveles de dificultad más altos. El jugador solitario encontrará un aliciente, no obstante, en el Modo Historia, donde las partidas sobre los tableros se organizan en una especie de misión en busca de unos cristales que Bowser ansía. Para avanzar hay que ganar en cada tablero y derrotar a un jefe final en un minijuego. Los cuales, por su parte, son otro de los aciertos de ***Mario Party DS***: la colección es enorme (70 minijuegos) y, en general, están muy bien pensados: su mecánica se entiende rapidísimamente, ofrecen variedad y un puntito de chispa y obligan a soplar, tocar, saltar, colaborar y hacer la puñeta.

UN JUEGO DE TABLERO DIVERTIDO Y MINIJUEGOS VARIADOS BIEN DISEÑADOS

CONCLUYENDO
Como juego para echar un rato con hijos o sobrinos, o aliviar largos viajes en transportes públicos, Mario Party DS es realmente una buena opción. El hecho de poder jugar cuatro personas con un solo cartucho es, además, un aliciente. No entusiasma, pero divierte.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,5	7,5	7,7	7,5	7,5

7+

NINTENDO DS

_GÉNERO **TU INFANCIA EN EL BOLSILLO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM**

_NEMESIS EL RANCIO

KONAMI ARCADE CLASSICS

EMULACIÓN IMPECABLE Y MUCHOS EXTRAS EN LA CONVERSIÓN A DS DE LOS MAYORES ÉXITOS RECREATIVOS DE KONAMI

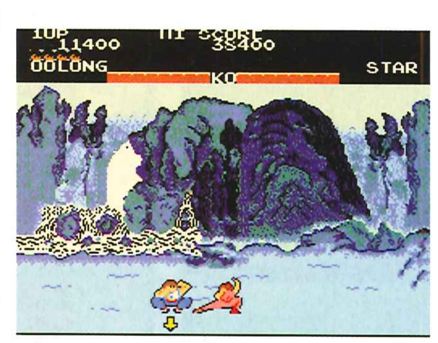
Aunque haya llegado al mercado español con nocturnidad y alevosía, sin ningún tipo de apoyo publicitario, esta adaptación a **DS** de legendarias *coin-ops* de la talla de *Scramble* y *Gradius* es uno de los mayores chollos que han aparecido para la portátil de **Nintendo**. Por menos de treinta euros, uno puede llevar en el bolsillo las máquinas de su infancia, acompañadas de una tonelada de extras y la posibilidad de jugar con la pantalla en formato vertical, tal y como fueron creadas en su día.

La fidelidad en la emulación llega a tal punto que es posible accionar con el stylus de la **DS** los diferentes switchs de las placas originales (digitalizadas en la pantalla), para cambiar las variables del juego, e incluso podrás grabar en vídeo tus partidas en la memoria del cartucho y verlas cuando quieras. Cada una de las 15 recreativas emuladas incorpora menú de sonido, galerías con los *flyers* originales (japoneses y occidentales) y un simpático texto (en castellano) con consejos y la historia de la coin-op.

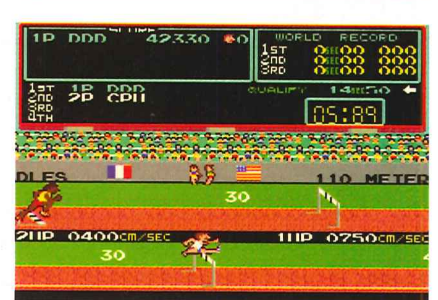
Konami ya nos había enamorado en 2002 con el buscadísimo *Arcade Advanced* para **GBA**, pero lo logrado en esta ocasión con **DS** supera nuestras expectativas más tórridas. No es para menos, viendo la oferta: *Twin Bee*, *Kicker* (*Shaolin's Road*), *Gradius*, *Rush'N Attack* (*Green Beret*), *Contra*, *Scramble*, *Tutankham*, *Pooyan*, *Time Pilot*, *Roc'N Rope*, *Track & Field*, *Circus Charlie*, *Super Basketball*, *Road Fighter* y *Yie Ar Kung-Fu*.

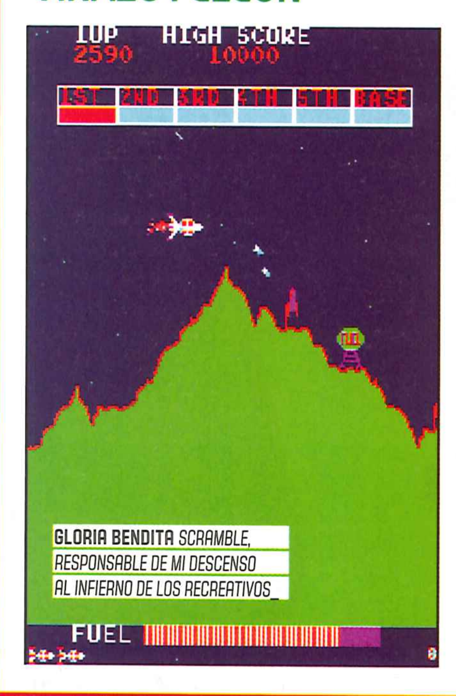
Ya puestos a pedir, habríamos deseado cambiar alguna que otro morralla antediluviana por el *Combat School*, pero nos conformamos, y de qué manera, con lo seleccionado. Si aún logras encontrar alguna copia en una tienda, yo no me lo perdería.

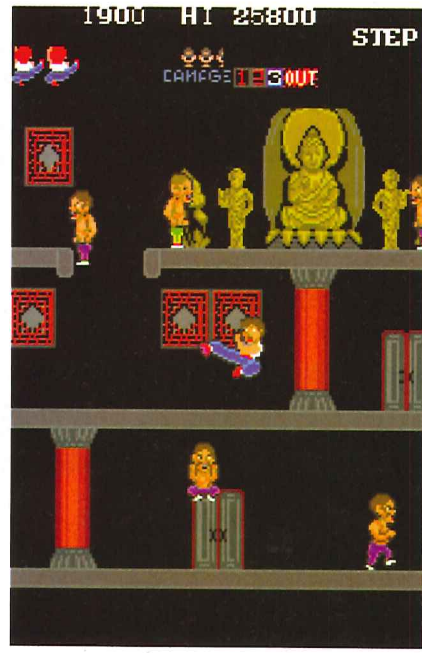
MEJOR GASTARSE EL DINERO EN ESTO QUE EN VINAZO PELEÓN

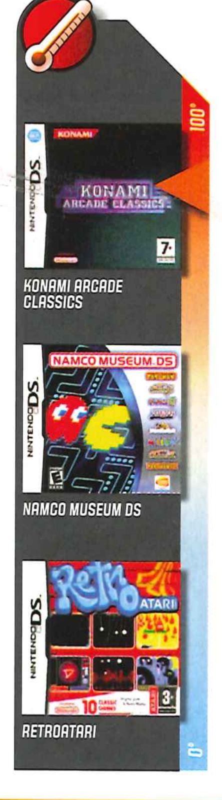







GLORIA BENDITA SCRAMBLE, RESPONSABLE DE MI DESCENSO AL INFIERNO DE LOS RECREATIVOS_



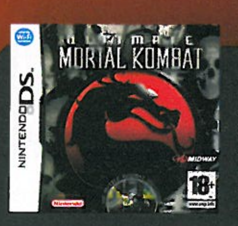



CONCLUYENDO
El bombazo retro de la década: 15 recreativas de Konami (con posibilidad de jugar wi-fi con un amigo), minuciosamente emuladas y acompañadas de extras, en un único cartucho para DS, por menos de 30 euros. Cómpralo antes de que se corra la voz, porque chollos así no abundan.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN
7,0	8,0	9,2	9,0



GLOBAL 9,0



18+

NINTENDO DS

_GÉNERO **MAMPORROS Y ROMPECABEZAS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MIDWAY**
_DESARROLLADOR **MIDWAY**
_DISTRIBUYE **VIRGIN**
_JUGADORES **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MIDWAY.COM/**

_BEN REILLY

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

LOS CHICOS DE ED BOON PASAN DE MODERNECES: PREFIEREN RECUPERAR PARA DS EL MEJOR CAPÍTULO DE ESTA SAGA

En la pasada década *Mortal Kombat* alcanzaba el cénit de su popularidad: la película, los cómics, pero sobre todo la que para muchos fue la entrega definitiva de la saga, así como la despedida de los arcades bidimensionales. Luego llegaría la caída y resurrección con las 3D, pero esa es otra historia.

Mortal Kombat 3 depuró la mecánica de los capítulos anteriores, con más *fatalities* que nunca, más personajes bizarros (hasta un total de veinte mastuerzos), escenarios más elaborados y novedades como un aceptable sistema de combos y el botón de correr, cuya combinación ha hecho gritar de frustración a miles de jugadores apaleados. Para el estreno de la saga en **Nintendo DS**, **Midway** barajó dos posibilidades: intentar hacer un juego de lucha tridimensional lo más solvente posible (dadas las limitaciones de la consola), o bien recuperar alguna de sus entregas bidimensionales y convertirla sin problemas a la consola. El resultado es netamente salomónico.

La versión de **DS** es una conversión *píxel-perfect* que incluso se ve beneficiada por el tamaño de la pantalla de la portátil. De hecho, la segunda pantalla cumple una cómoda función al indicar todos los golpes del luchador, así como sus Fatalities, Animalities y Friendships, todos fáciles de realizar gracias al intuitivo control... Porque no hay nada como una buena cruceta para un juego de lucha. Y es que para disfrutar de unos combates en el metro o el autobús, no tendría sentido pausar y buscar los golpes en un menú o recordar si era «Arriba, Arriba, Atrás» o todo lo contrario.

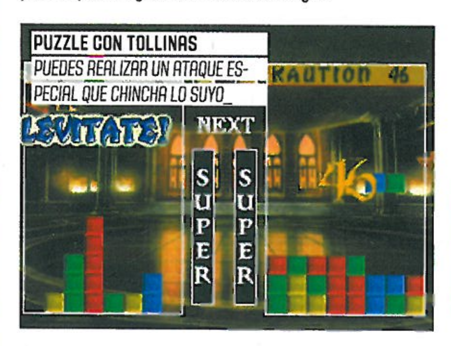
Y de propinaza, ese clon inconfeso del *Puyo Puyo* que es *Puzzle Kombat*, con sus nueve personajes *superdeformed* -estos sí, recreados de forma eficaz en 3D- y los piques con el rival por hacer que se coma los bloques. Un 2x1 de nostalgia y buen hacer.



TRAGA FUEGO LOS BUENOS VIEJOS TIEMPOS, CON GUIÑOS EN LOS ESCENARIOS Y LIU KANG TODAVÍA EN EL BANDO DE LOS VIVOS_



«¡WOOP!!» Sheeva machacando a Jade y el clásico grito de guerra en forma de Easter Egg en la esquina inferior. Sí, parece que la saga mantiene toda su magia...



PUZZLE CON TOLLINAS
PUEDES REALIZAR UN ATAQUE ESPECIAL QUE CHINCHA LO SUYO_





CATALOGO DE BESTIAS
ECHAMOS EN FALTA ALGÚN LUCHADOR, PERO ESTOS VEINTE BRUTOS OFRECEN HORAS DE DIVERSIÓN_

CONCLUYENDO

El material del que están hechas las leyendas tiene dos dimensiones. Ultimate Mortal Kombat no tiene los alardes y colorines de los juegos de lucha más punteros... ni falta que le hace. Esta perfecta conversión y el genial complemento de Puzzle Kombat dan lugar a un super cartucho.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,2	8,3	8,4	8,5	8,1

NINTENDO DS



XBOX 360

_GÉNERO **TRIVIAL PARA CINÉFAGOS**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **MICROSOFT**
_DESARROLLADOR **SCREENLIFE / WXP**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1-4** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.XBOX.COM/ES-ES/**

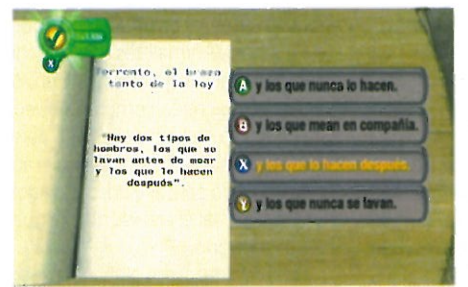


VAYA DOS... SCENE IT? INCLUYE SECUENCIAS DE PELIS. AQUÍ, DOS ESTRELLAS GAFADAS: EL FINADO RIVER PHOENIX Y EL MITO ERÓTICO DE TONES, EL VERSÁTIL COREY FELDMAN_



¡¡¡ES COCOON!!! MENOS MAL QUE LOS MANDOS ESTÁN HECHOS A PRUEBA DE ASNOS MACHACABOTONES_









MICROSOFT CALIDADE
Los mandos inalámbricos de Scene It? tienen un magnífico acabado.



BUZZ! HOLLYWOOD (PLAYSTATION 2)

SCENE IT? (XBOX 360)

TRIVIAL PURSUIT (SPECTRUM)

_NEMESIS

SCENE IT?

XB360 SE APUNTA AL NEGOCIO DE LOS JUGADORES CASUALES CON UNA FIEL ADAPTACIÓN DEL JUEGO DE MESA PARA CINÉFILOS

Se veía venir. **Microsoft** no podía quedarse al margen de un negocio, el de los *party games* para jugadores casuales, del que se están lucrando desde hace años **Nintendo** y **Sony**. Y para inaugurar el género en **Xbox 360**, nada mejor que adaptar uno de los juegos de mesa más populares del último lustro: ***Scene It?***. Han sido los propios autores del juego original, **Screenlife**, quienes se han encargado de supervisar la adaptación a **Xbox 360** de este *Trivial* para cinéfilos en el que se alternan preguntas, secuencias originales de películas, fotos retocadas y fragmentos de audio que pondrán a prueba tus conocimientos sobre actores, directores y películas.

El juego se comercializa con cuatro pulsadores inalámbricos (primos hermanos de los mandos de *Buzz*, aunque mejor acabados), que simplifican el control al máximo, y que convertirán cada reunión de amigos en una batalla campal entre fans del cine. Entre sus más de 1800 preguntas abundan las referidas al cine español (no sólo de texto, sino en fotos y bocetos al estilo *Pictionary*), aunque la cifra se queda corta en comparación a las 5.000 que ofrece *Buzz! Hollywood*. Queda la esperanza de poder descargar en un futuro nuevos paquetes de preguntas, pese a que la caja indica que el juego no ofrece contenido para **Live**.

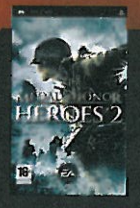
Si estás harto de vivir tu **Xbox 360** en la más estricta soledad, sin relacionarte más que con los suecos de tu clan de *Halo 3* via *Live*, ***Scene It?*** te ofrece una buena oportunidad de llenar tu salón con amigos y risas. Y si invitas a amigas, mucho mejor.

CONCLUYENDO
1800 preguntas (una cifra algo corta) que pondrán a prueba hasta a los cinéfilos más sesudos. Lo mejor, los mandos inalámbricos incluidos con el juego. Esperemos que Microsoft los utilice en futuros lanzamientos, por ejemplo, de Live Arcade.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
6,0	8,0	8,5	7,0		7,9

16+

PSP



_GÉNERO **BELLEZA BÉLICA EN PRIMERA PERSONA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA GAMES**
_DISTRIBUYE **ELECTRONIC ARTS**
_JUGADORES **1-32** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.EA.COM**



EL ESTILO DE JUEGO, SIN QUE AÚN HAYAMOS LOGRADO ENTENDER EL POR QUÉ DEL CAMBIO, SE PARECE BASTANTE AL DE CALL OF DUTY_







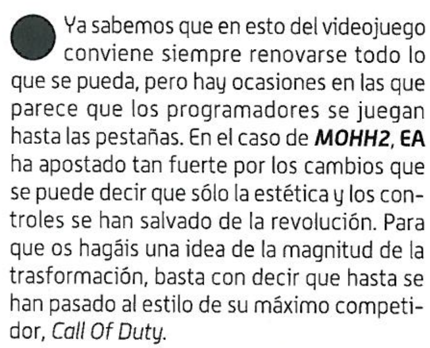


_DE LÚCAR

MEDAL OF HONOR
HEROES 2



UNA AUSENCIA NOTABLE, MUCHOS CAMBIOS, BASTANTES MEJORAS Y ALGUNAS IMITACIONES ALGO INCOMPRENSIBLES



Ya sabemos que en esto del videojuego conviene siempre renovarse todo lo que se pueda, pero hay ocasiones en las que parece que los programadores se juegan hasta las pestañas. En el caso de ***MOHH2***, **EA** ha apostado tan fuerte por los cambios que se puede decir que sólo la estética y los controles se han salvado de la revolución. Para que os hagáis una idea de la magnitud de la trasformación, basta con decir que hasta se han pasado al estilo de su máximo competidor, *Call Of Duty*.

No entendemos muy bien la razón de este cambio, pero han eliminando su tradicional barra de vida con un número limitado de impactos de bala y se han pasado al sistema de ponerse a cubierto para recuperar la vida. La única explicación posible es que, al subir el nivel de dificultad, ésta termine por ser la mejor manera de que el juego resulte más fluido. Si esa era la intención, hay que reconocer que el Modo Campaña resulta más emocionante que en su antecesor y, sobre todo, más tipo arcade. Tenemos la ventaja de la proteccion... pero los enemigos son más abundantes, certeros e inteligentes. Además, y al contrario de lo que ocurre en *COD*, aquí nuestros compañeros son sólo una ayuda y no los que solucionan las papeletas. Nosotros somos el factor determinante para el cumplimiento de las misiones y los que marcaremos el camino a seguir.

La única duda seria que nos plantea ***MOHH2*** es si el potenciado Modo Campaña y todas las nuevas posibilidades en multijugador podrán tapar el enorme hueco dejado por la eliminación del Modo Escaramuza. Era lo mejor de su antecesor y el único Modo al que no podíamos cansarnos de jugar. Por muchas fases que pongan... éstas terminan siempre por agotarse y no siempre hay posibilidades de jugar en red. Aún así, lo que no podemos discutir es que es mucho mejor que su precedente.

100°

MEDAL OF HONOR HEROES 2

MEDAL OF HONOR HEROES

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY

0°







CONCLUYENDO

Aunque la eliminación del Modo Escaramuza, sin duda lo mejor de su antecesor, nos parece bastante arriesgada, MOHH2 vuelve a ser el candidato número uno al género en PSP. Muy completo, emocionante y, sobre todo, mejorado en todos los apartados importantes.

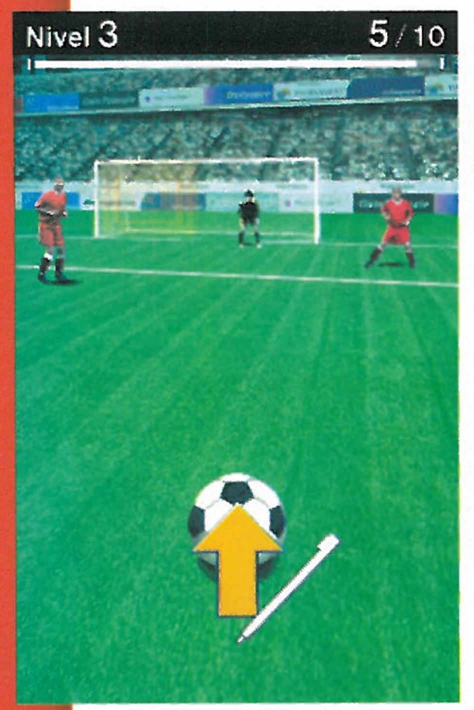
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
8,5	8,0	8,8	8,0	8,7

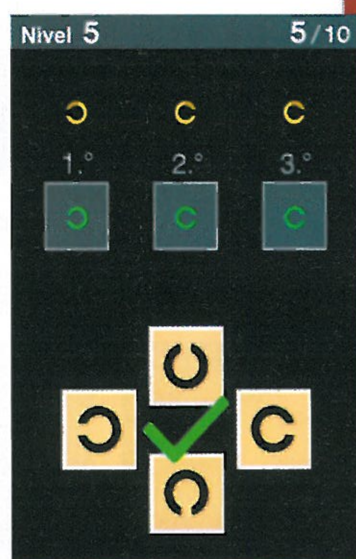
PSP



_GÉNERO **MINIJUEGOS OFTALMOLÓGICOS**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **BANDAI NAMCO**
_DISTRIBUYE **NINTENDO**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.NINTENDO.ES**

DS 3+







DEFENSAS DE CHICHINABO Los 8 minijuegos deportivos te convertirán en un lince a nivel visual, mientras haces el mangurrián con el stylus.

_DIOPTRÍAS NEMESIS

TRAINING FOR YOUR EYES

POR UNA VEZ, UN VIDEOJUEGO RECUPERARÁ TU VISTA EN LUGAR DE QUEMARLA

Nintendo viene al rescate de nuestra córneas después de hacer lo propio con nuestras neuronas en las dos entregas de *Brain Training*. ***Training For Your Eyes*** viene firmado por **Bandai Namco**, y se nota por la incorporación de 8 minijuegos de temática deportiva (Ping Pong, Futbol, Boxeo) que son un vicio. Eso sí, para desbloquearlos será preciso practicar, dia tras día, con los diez ejercicios para la vista que propone el juego, y que buscan mejorar la visión periférica del usuario, así como la agudeza visual dinámica y la coordinación ojo-mano. Los tests son bastante sencillos, y van desde el típico de localizar la bolita (los trileros de toda la vida) hasta memorizar series de números. Aunque sobre el papel el juego parezca tan divertido como un examen en la oficina del oculista, la realidad es que es un cartucho más divertido que los mencionados *Brain Training*. Y la voz de la narradora derretiría hasta un iceberg.

GLOBAL **8,0**



_GÉNERO **AZUZAR MOSTRENCOS CON UN STYLUS**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **THQ**
_DESARROLLADOR **AMAZE ENT.**
_DISTRIBUYE **THQ**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SMACKDOWNVSRAW.COM**

DS 16+











EL SUEÑO HÚMEDO DE TONES Colosos en mallas frotándose con violencia...podría parecer una de las pelis de romanos que vuelven loco a Tones, pero se trata de auténtico (ejem) deporte.

_NEMESIS

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

EL STYLUS ES MÁS PODEROSO QUE EL MÚSCULO Y EL CLEMBUTEROL JUNTOS

Facturar un simulador de *catch* que explote las especiales características de la **DS** no era tarea fácil. **THQ** lo ha intentado, para delirio de toda la chiquillería que se ha aficionado a los mamporros de **Finley** y **Batista**, y para ello ha creado un peculiar sistema que aúna la utilización del *stylus* en la pantalla táctil con un control extremadamente sencillo. Un chimpancé zurdo o un redactor jefe con gafas de pasta podrían ejecutar todo tipo de llaves, con sólo seguir las indicaciones que van surgiendo en pantalla.

Este sistema de juego lo convierte en un título ideal para los fans más jóvenes del *wrestling*, aunque los jugadores veteranos encontrarán poca emoción en este cartucho. Mejor probar fortuna con la versión **PSP**. Eso sí es lucha viril y despiadada, sin ayuditas de ningún tipo.

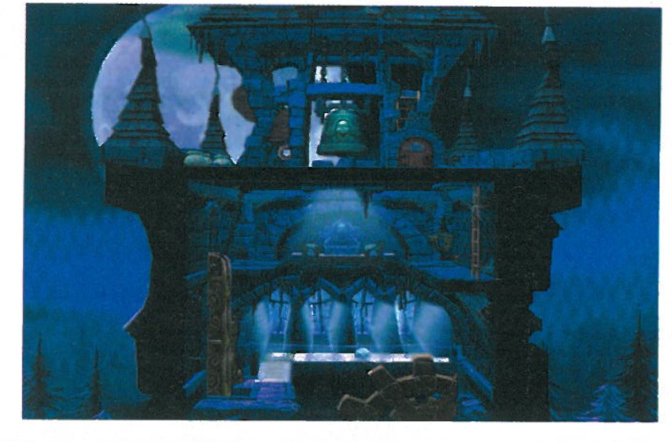


GLOBAL **7,5**

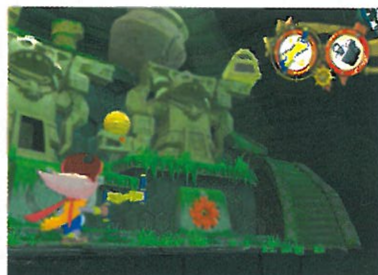
7+

Wii

_GÉNERO AVENTURA GRÁFICA PIRATERA
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA CAPCOM
_DESARROLLADOR CAPCOM
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.ZACKANDWIKI.COM









DUO ROMPEDOR
Aunque sus líneas de diálogo no sean muy espectaculares, la pantalla los ama.

_EL HOMBRE ELEFANTE

ZACK & WIKI
EL TESORO DEL PIRATA BARBAROS



PORTAL

ZACK & WIKI

BROKEN SWORD 3

PARECE LLEGAR A WII UNA VERDADERA PROPUESTA ARRIESGADA. PERO, ¿ES ORO TODO LO QUE RELUCE?

De claros y oscuros. ***Zack & Wiki*** es un juego original, fresco, pero le falta sinceridad. Es una aventura gráfica basada casi en exclusiva en los *puzzles* que la componen. Si nos remontamos tiempo atrás, donde este género tenía incluso un mercado propio, para que la combinación resultase ganadora había que introducir en la coctelera, al menos, dos elementos indispensables: buenos *puzzles* y una historia a la altura.

El guión se camufla tras un aspecto gráfico fantástico, de diseño brillante y aderezado en un contexto adecuado, competente. Pero evitando comparaciones, el juego no ofrece un desarrollo lo suficientemente interesante para animarnos a jugar, salvo por los irónicos gags de humor irremediablemente japonés. Como ya adelantábamos en la *preview*, el juego engaña con un, a priori, grafismo sencillo y desenfadado diseño, para proponernos *puzzles* mordaces. No obstante, tienen cierto truco, ya que algunas de las situaciones más complejas no equivalen a un diseño de *puzzles* inteligente, sino a una tergiversación enfermiza de lo evidente. Tiene una duración correcta y la dificultad es progresiva, el uso del *wiimote* es preciso y se explotan muy bien sus posibilidades para situaciones ingeniosas (en contrapartida a la usual búsqueda de la habilidad).

Que no se malinterpreten mis palabras: ***Zack & Wiki*** es uno de los mejores títulos que han salido para **Wii** en los últimos meses: el control es intuitivo, la interfaz es correcta y tiene bastantes puntos a su favor. Pero no deja de ser una lástima que estos pequeños traspiés dejen al juego a un paso de ser un referente en un género que está pidiendo, de una vez, la extremaunción.

CONCLUYENDO
Nueva franquicia de Capcom, alejada de sus temáticas habituales. Sus protagonistas tienen gancho, el wiimote está bien implementado, pero sus puzzles se basan más en el prueba y acierta que en el sentido común. No obstante, recomendable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,5	8,0	8,0	8,9		8,0

PlayStation 2
12+
PS2

_GÉNERO BEAT'EM-UP DEL SIGLO PASADO
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA IGNITION
_DESARROLLADOR SNK PLAYMORE
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.IGNITIONENT.COM/AOF/

KING OF FIGHTERS XI
ART OF FIGHTING ANTHOLOGY
KOF MAXIMUM IMPACT 2

_MELONGASOIL

ART OF FIGHTING
ANTHOLOGY

SNK NOS RECUERDA LOS INICIOS DE UN GÉNERO AHORA EN DECADENCIA

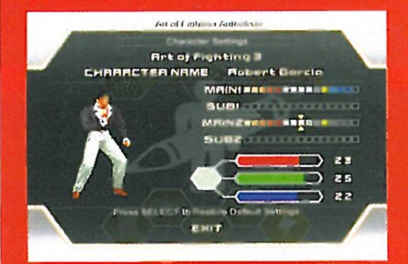
Cuando el género parecía ya destinado al olvido, **Capcom** anuncia el lanzamiento de *Street Fighter 4*; gráficos 3D, seis botones, nuevos combos, tropecientos personajes... pero las cosas en el género de la lucha no han sido siempre así, y **SNK** se ha propuesto refrescarnos la memoria con una original recopilación que encantará a todos aquellos que, como nosotros, crecieron en los salones recreativos.

Todavía nos quedaban personajes con los que completar el primer *Street Fighter II* (si no te lo pasabas con todos, eras escoria... al menos en mi barrio), y **SNK** nos sorprendió con nuevas aportaciones al género de la lucha. La primera de ellas fue *Fatal Fury*, muy parecido al *beat'em-up* de **Capcom** y del que siempre nos quedará un gran recuerdo (¡ni se os ocurra volver a jugar!). El arrebato de la originalidad llegó más tarde, con el primer *Art of Fighting*, que ya presentaba detalles gráficos como el *zoom*, y jugables como la necesidad de recargar una barra de energía para ejecutar golpes especiales... está claro que en cuestiones de jugabilidad no estaba a la altura de un *Street Fighter II*, pero al menos era diferente. Así como su segunda entrega, más en la línea que siguió en un futuro **SNK**: muchos personajes, golpes especiales a cascoporro... Por suerte, su altísima dificultad no fue heredada por ningún *King of Fighters* (a excepción de *KOF 95*, claro). Por último, la tercera entrega de la saga presentaba unas espectaculares animaciones creadas con técnicas de *motion* capture y una jugabilidad... diferente.

Podríamos decir que los *AOF* han sido auténticos pilares del género, que siempre han aportado algo nuevo sin resultar simples clones de *Street Fighter*. Las conversiones de ***Anthology*** son idénticas a los originales, pantallita *Neo-Geo Pro Gear Spec* incluida, con extras como un editor de colores para todos los personajes y la posibilidad de elegir entre la banda sonora de las versiones de cartucho y la de **Neo-Geo CD**. Si has crecido en los recreativos, no te puedes perder esta colección de auténticos precursores de la lucha.

EXTRAS VARIOS

SNK ha incluido algún que otro extra, en la misma línea a la que nos tiene acostumbrados con su saga *King of Fighters*. *Anthology* nos permitirá modificar cada uno de los colores de todos los personajes y escuchar su banda sonora original (NeoGeo) y *arrange* (NeoGeo CD).













MOTION CAPTURE Es imposible superar las animaciones de Street Fighter III, pero AOF3 llegó a plantarle cara con unas animaciones creadas, por primera vez en un beat'em-up 2D, con técnicas de motion capture.

CONCLUYENDO
Como conversión, SNK no se ha dejado ni un solo detalle; como juego, Art of Fighting Anthology resulta una auténtica delicia para todos los que, como muchos de nosotros, pasaron buena parte de su infancia en los salones recreativos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,6	8,9	7,7	7,0	7,3



_GÉNERO BALOMPIÉ PARA ABUELOS NOSTÁLGICOS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA CODEMASTERS ON-LINE
_DESARROLLADOR KUJU
_DISTRIBUYE MICROSOFT
_JUGADORES 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.SWOS-GAME.COM

XBOX 360

XBOX LIVE arcade

100°

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

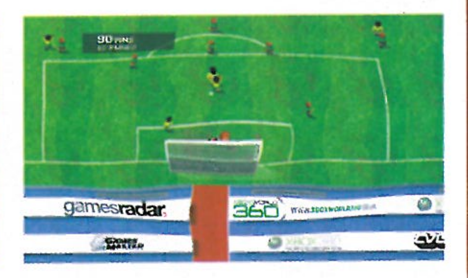
KICK OFF 2 (ZX-C64-CPC-ST-AM)

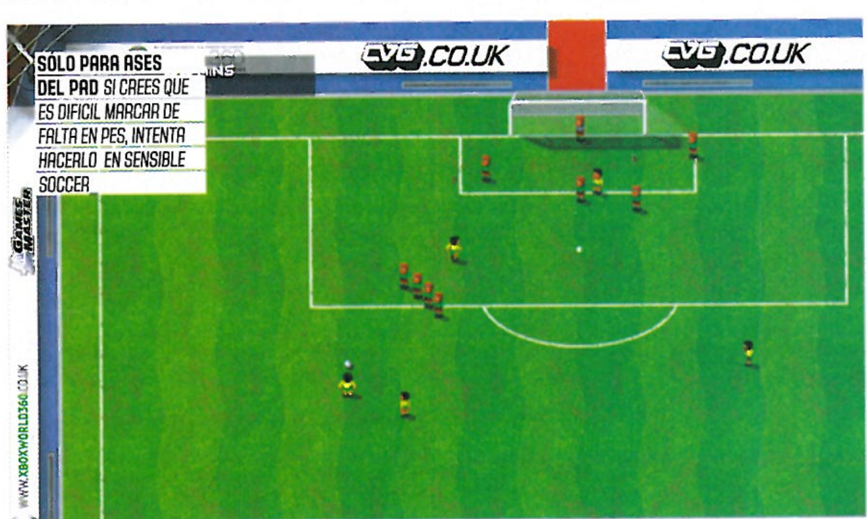
EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL (ZX-CPC)

0°

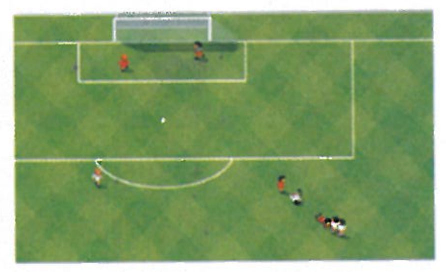








SOLO PARA ASES DEL PAD SI CREES QUE ES DIFICIL MARCAR DE FALTA EN PES, INTENTA HACERLO EN SENSIBLE SOCCER





_NEMESIS

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

CODEMASTERS NOS PROPONE UN EJERCICIO SUPREMO DE NOSTALGIA: DESEMBOLSAR 800 PUNTOS POR JUGAR AL MÍTICO Y ÜBERPIXELADO SENSIBLE SOCCER...Y NOSOTROS ENCANTADOS CON ELLO.

Qué le vamos a hacer. Nos gustan las modernidades, pero aún más recordar tiempos ignotos, cuando éramos jóvenes, delgados y **John Tones** no era más que un impúber murciano que soñaba con trabajar en **SuperJuegos**. Aquellos años (principios de los 90) jamás volverán, pero afortunadamente sí lo están haciendo los juegos que nos ayudaron a superar las noches de cierre, como este inolvidable ***Sensible Soccer***.

Muchos años antes de que **Konami** irrumpiera con *Pro Evolution Soccer*, el trono de los juegos de fútbol pertenecía a este ejército de jugadores diminutos y cabezones, que enseñaron a millones de jugadores a utilizar el *joystick* del **Amiga** con precisión quirúrgica. El sistema de control de ***Sensible Soccer***, heredado del no menos mítico *Kick Off* de **Dino Dini**, exigía mover el balón con ligeros golpes de dirección (nada de quedarse pegado al pie del jugador), lo que sacó de quicio a miles de usuarios y enamoró a millones más. Con la esperanza de volver a encandilar a la misma tropa, ya canosa y ajada, **Codemasters** ha lanzado en **Live Arcade** una adaptación más que fiel de ***Sensible World Of Soccer***, comercializado originalmente en 1996. **Kuju** se ha encargado de la conversión, ofreciéndonos la oportunidad de elegir entre gráficos y sonido originales o mejorados. Aunque me sangraron los ojos, prefiero los primeros. Siempre he relacionado a ***Sensible Soccer*** con *pixels* trotando por una pradera verde, y me veo mayor para cambiar.

El número de equipos incluidos (de los 5 continentes) es apabullante, aunque todos más falsos que un wiimote de arcilla y con los «futbolistas» de 1996 (Sanchís es aquí Senchaz y Figo es Fugi). Podrás jugar *on-line* y *off-line*, participar en campeonatos y torneos, editar tácticas y echarte unas risas con los 48 equipos especiales (mi favorito, Zombie United).

Sensible World Of Soccer debería estar disponible desde el pasado 19 de Diciembre, pero un bug de programación, detectado a última hora, hizo que desapareciera a la velocidad del rayo del Bazar de **Xbox Live**, sin que **Codemasters** haya anunciado una nueva fecha de lanzamiento. Nosotros lo hemos probado en nuestra **360** *debug* y, creedme, si os apasionó el original, merecerá la espera. Eso sí, los partidos contra los usuarios ingleses (auténticos fanáticos del original) prometen ser infernales.

CONCLUYENDO

La prueba de fuego para el auténtico nostálgico del pixel: soltar 800 puntos Microsoft por un juego de 1996. Si en su día sufriste en tus carnes el adictivo mordisco de S.Soccer, con sólo probar la demo acabarás rascándote el bolsillo. Seguro.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
6,0	5,0	7,4	8,2	7,9



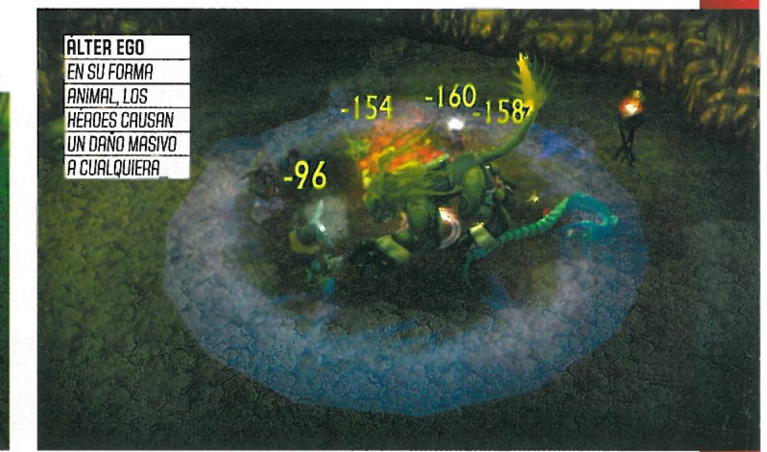


_GÉNERO RPG CHIQUITICO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA WANAKO GAMES
_DESARROLLADOR WANAKO GAMES
_DISTRIBUYE SIERRA ONLINE
_JUGADORES 2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES NO
_WEB NO

XBOX 360

XBOX LIVE arcade

100°
ROBOBLITZ
ARKADIAN WARRIORS
WIK: LAS ALMAS ROBADAS
0°



ÁLTER EGO EN SU FORMA ANIMAL, LOS HÉROES CAUSAN UN DAÑO MASIVO A CUALQUIERA







_CHAIKO

ARKADIAN WARRIORS

LLEGA A XBLA UN ACTION-RPG CON ESPÍRITU ARCADE, ¿ES UNA BUENA IDEA? POR SUPUESTO.

Cuenta la leyenda que mucho tiempo atrás la diosa Artemisa concedió a sus más fieles sirvientes, el león, el dragón, y el fénix, la capacidad de convertirse a su antojo. Con el tiempo sus descendientes olvidaron su forma animal para vivir tranquilamente como humanos. Y así fue hasta que Artemisa reclamó sus servicios, pues un terrible monstruo llamado Gorgon estaba poniendo en peligro su pacífico mundo, ahora abarrotado de monstruos.

Bestial mezcla de RPG y arcade

Arkadian Warriors toma ciertas bases de los RPG y los aplica a un juego de acción fantástica basado en realizar misiones a lo largo de una serie de mazmorras. Algo así como una versión de bolsillo de los clásicos *Diablo* de **Blizzard**. El juego ofrece tres personajes a elegir, cada uno con sus características distintivas: el guerrero, la hechicera, y el arquero, cada uno con su transformación animal que se logra tras rellenar la barra de ego a base de ataques normales. Hay multitud de armas y gran variedad de equipamiento por descubrir en un juego rápido y la rejugabilidad es elevadísima, dado que nunca daremos con dos mazmorras iguales, incluso aunque repitamos la misma misión, ya que los mapas se generan aleatoriamente. Aparte de la campaña en solitario podemos jugar en modo cooperativo junto a otro jugador, tanto *on-line* como en local (aunque en la práctica la cámara hace poco recomendable esta opción).

Arkadian Warriors es un juego entretenido y adictivo que difícilmente llegará a cansar a nadie, demostrando que convertir en arcade un RPG es una buena idea. Además, algunos elementos del juego dan a entender que podría ser ampliado en un futuro quizás no muy lejano mediante contenido descargable.



NO HAY RIVAL PEQUEÑO El juego está plagado de rivales gigantescos. Si las habilidades de nuestro guerrero no están a la altura, podemos recurrir a su letal forma animal. Si el puño no alcanza... saca tus garras, tigretón.



AGLOMERACIÓN EN HORA PUNTA Aunque las primeras mazmorras son relativamente tranquilas, el jugador deberá asumir que pronto se enfrentará a enormes hordas de enemigos. Mejor: más enemigos significa más puntos de experiencia y mejor equipamiento.

CONCLUYENDO

Tiene mérito adaptar con éxito un género tan denso como el RPG a una plataforma que busca la inmediatez como Xbox Live Arcade. Con sus defectos, Arkadian Warriors es una buena opción para todo aquel que disfrute arrasando mazmorras.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
7,9	7,5	8,0	8,0	7,8



18+

XBOX 360

_GÉNERO ACCIÓN SUBJETIVA MEDIEVAL
_PAÍS FRANCIA _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR ANNECY STUDIOS
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-10 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.MIGHTANDMAGIC.COM



AS DE ESPADAS EL JUGADOR PODRÁ REALIZAR COMBOS Y ATAQUES FINALES CON LAS ARMAS BLANCAS_











_CHIARAFAN

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC: ELEMENTS

100°

T.E.S.IV: OBLIVION

BIOSHOCK

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

0°

EXTRAÑO (Y FALLIDO) EXPERIMENTO DENTRO DE UNA SAGA CON MUCHA SOLERA, SOBRE TODO EN PC.

Y es que cualquier juego que lleve la coletilla *Might & Magic* hace que un sentimiento de dulce familiaridad recorra la espina dorsal de cualquier buen aficionado a los juegos de rol de ambientación fantástico-medieval. El motivo, que la saga ha visitado otros géneros con bastante buena fortuna, como en las distintas encarnaciones de *Heroes of Might & Magic*.

Esta última entrega que nos ocupa causó bastante revuelo cuando se anunció para **PC** hace ya bastantes meses, pues muchos lo veían como una alternativa al genial *Oblivion*. Sin embargo, cuando finalmente apareció las críticas no fueron tan halagüeñas como se esperaba. La decisión de **UbiSoft** de versionearlo para la consola de **Microsoft** parecía una segunda oportunidad para enmendar los errores cometidos, pero finalmente no ha sido así.

First-person rolezo

DMOM&M es un juego de acción en primera persona con algunos toques de RPG, pero no más de los que podemos encontrar, por ejemplo, en el brillante *BioShock*. Lo que ocurre es que su ambientación puede dar lugar a error, pero no te engañes: el título de **UbiSoft** no ofrece más libertad que cualquiera de los *shooters* que estamos acostumbrados a ver y que se desarrollan en la época actual, el futuro o la Segunda Guerra Mundial.

Así, tras escoger entre cuatro clases distintas (Guerrero, Mago, Ladrón y Arquero, cómo no) visitaremos una serie de escenarios lineales y no particularmente bien creados (pese a emplear el motor gráfico de *Half-Life 2*, **Source**) mientras damos cuenta de decenas de enemigos, ya sea con alguna de las armas blancas, o bien con hechizos a disposición del jugador.

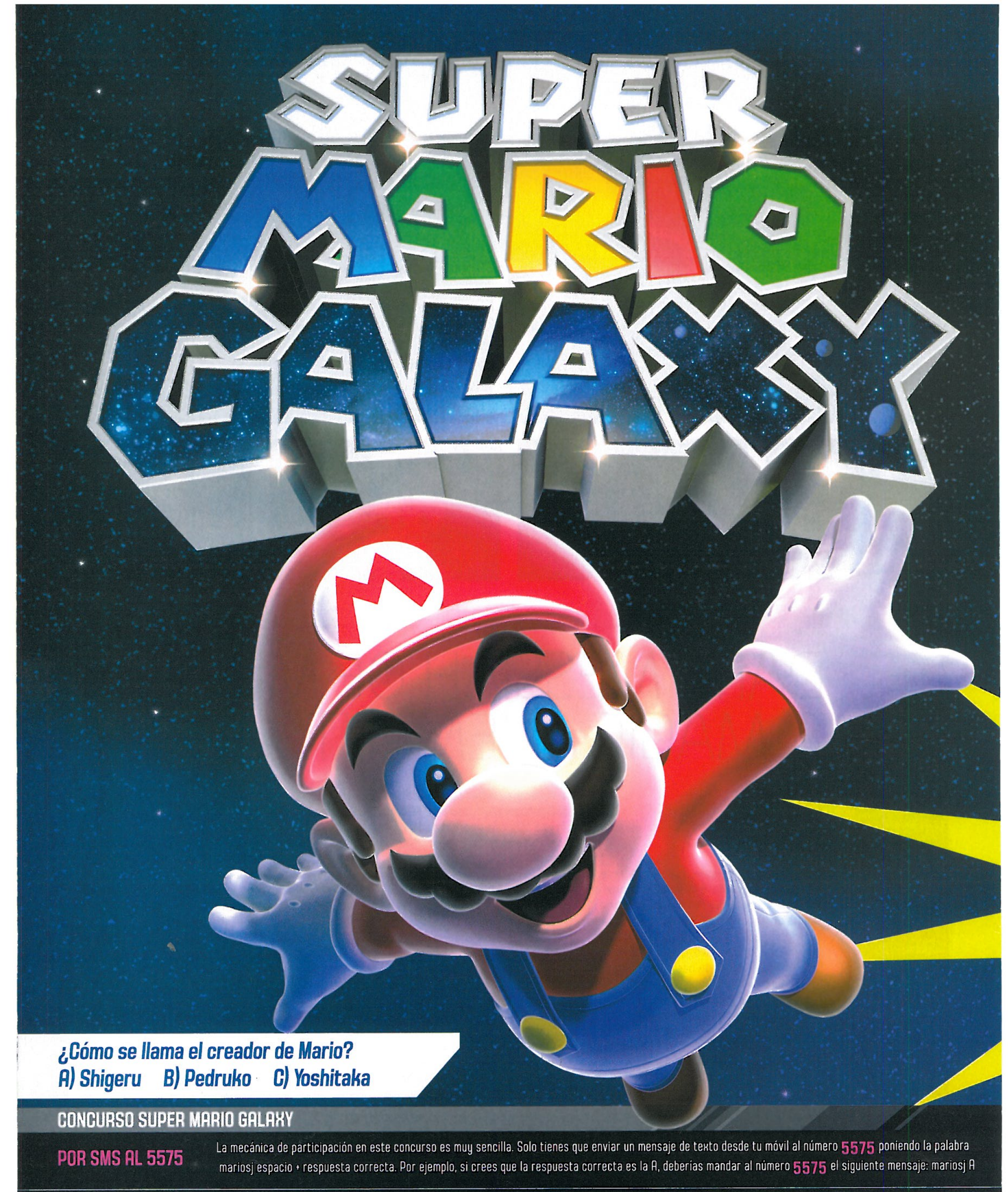
Algunos toques de originalidad, como la posibilidad de emplear los elementos del entorno para acabar con los villanos o los movimientos con los que podremos rematarlos hacen albergar alguna esperanza al principio, pero pronto la monotonía del desarrollo, la multitud de fallos gráficos y las pocas opciones de las que disponemos para desarrollar a nuestro personaje acaban por lastrar irremediablemente un juego que estaba llamado a ser algo mucho más grande de lo que ha sido. También cuenta con Modo Multijugador, pero no resulta especialmente divertido, y dudo que muchos usuarios vayan a poblar las salas...

CONCLUYENDO

Tenía muchas esperanzas puestas en este título, sobre todo por la importancia del nombre que porta, pero al final Dark Messiah of Might & Magic ha resultado ser un simplón juego de acción en primera persona.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
6,6	7,3	6,5	7,4	6,9





¿Cómo se llama el creador de Mario?

A) Shigeru **B) Pedruko** **C) Yoshitaka**

CONCURSO SUPER MARIO GALAXY

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra mariosj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: mariosj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de enero de 2008



¡REGALAMOS 30 JUEGOS!

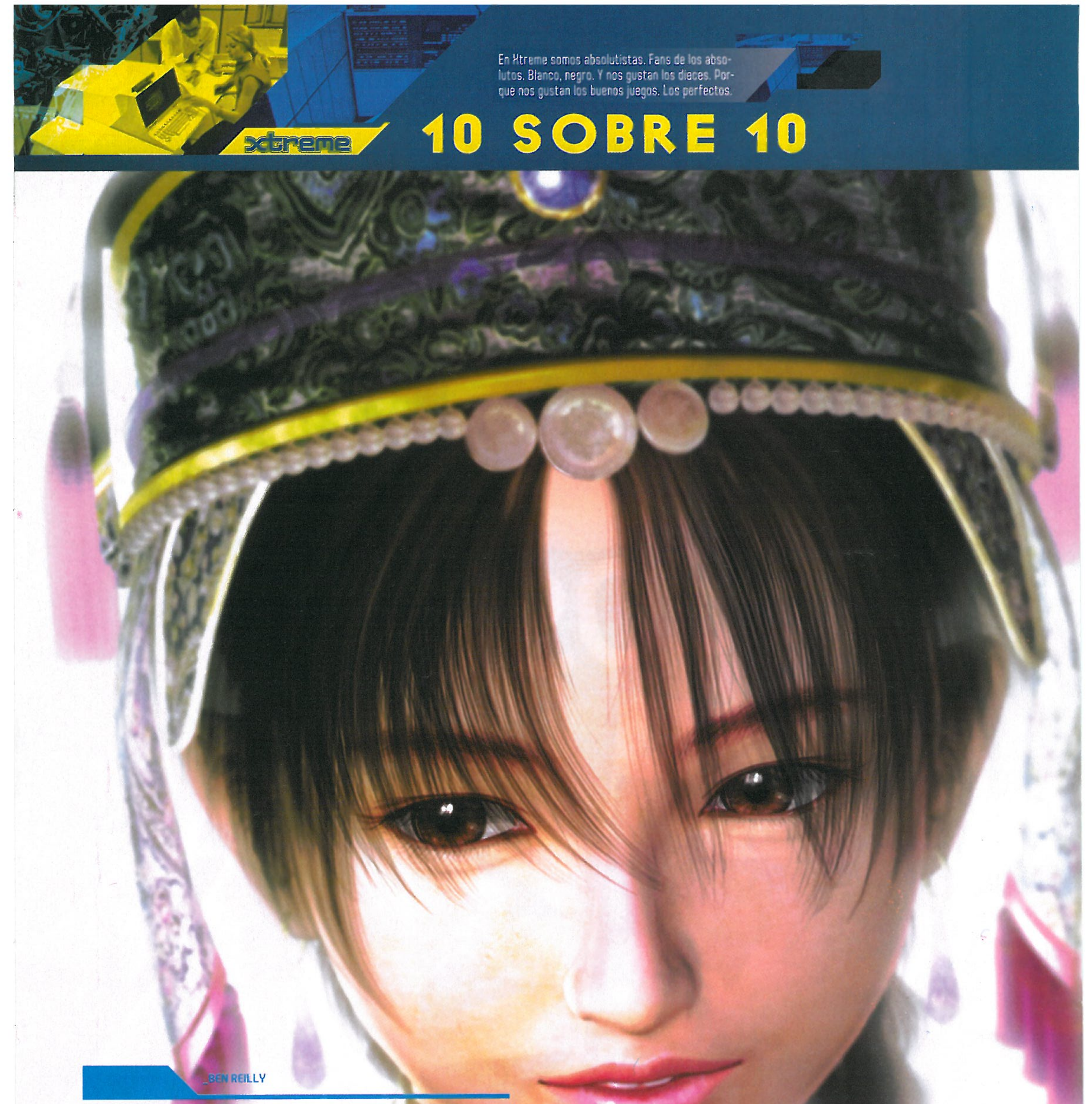
NINTENDO Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A CONOCER LA NUEVA Y FASCINANTE AVENTURA DE MARIO. SI QUIERES CONSEGUIR UNO DE LOS 30 «SUPER MARIO GALAXY» PARA WII QUE SORTEAMOS, ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA O ENTRA EN WWW.REVISTAXTREME.COM ANTES DEL DÍA 31 DE ENERO DE 2008.





En Xtreme somos absolutistas. Fans de los absolutos. Blanco, negro. Y nos gustan los dieces. Porque nos gustan los buenos juegos. Los perfectos.

10 SOBRE 10



_BEN REILLY

SHENMUE

HUBO UN TIEMPO EN EL QUE LAS PROMESAS SE CUMPLÍAN Y SE LOGRABA SORPRENDER AL JUGADOR. FUE LA ERA DORADA EN LA QUE NACIÓ UN JUEGO IRREPETIBLE.

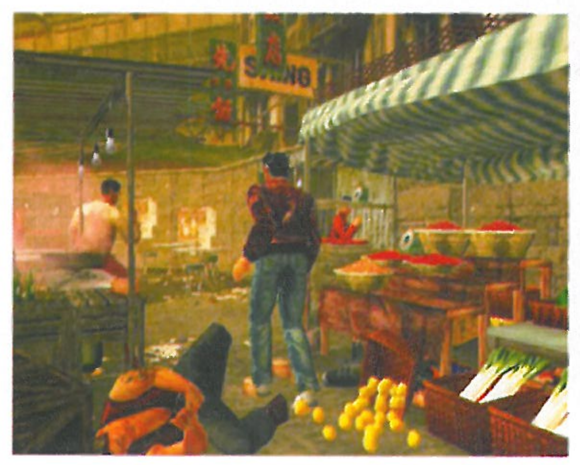


SHENMUE 12+

DREAMCAST

_GÉNERO **TU VIDA MEJORADA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **AM2**
_DISTRIBUYE **SEGA**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SI**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SHENMUE.COM**







'¿ME BAJAZ AL GATITO, PO FAVÓ?' LAS ACCIONES DE RYO LE DEFINEN COMO PERSONAJE A LA VEZ QUE CONFORMAN SU CARÁCTER_

La manzana le cayó en la cabeza a **Yu Suzuki** cuando visitaba China, en 1994, buscando material de inspiración para *Virtua Fighter 2*. Pero encontró mucho más, una idea para una gran aventura que sería conocido como ***Project Berkley***, un RPG exclusivo de la saga de lucha pero que logró escindirse para crear una nueva franquicia.

El artesano **Suzuki** cogió una **Saturn** e hizo lo imposible con sus procesadores: crear un detallado entorno tridimensional de enormes dimensiones. **Suzuki** aplicó todos los trucos aprendidos con las entregas de *Virtua Fighter* para esta consola o los gestores de gráficos transparentes de *Burning Rangers*. Era enorme, era un hito... para una consola agonizante. **Saturn** llegó a su ciclo final de manera prematura sin poder acoger este juego.

Suzuki coge todos los bártulos y comienza a trabajar con **Dreamcast**, consola que le ofrece muchas más posibilidades, pero sobre todo una que le permitía estar más cerca de su ideal: expresividad facial extremadamente realista para el grupo de protagonistas y sincronización labial para que no fueran simples bustos parlantes.

Entre 1998 y 1999 **Yu Zuzuki** comienza a lanzar cebos a una audiencia de por sí impaciente: el disco de material gráfico incluido en *Virtua Fighter 3*, la demo *What is Shenmue?*... Y por fin, a finales de año, el juego es lanzado en Japón, llegando después de un año a Occidente.

«¿Recuerdas a Zhao Sun Ming? El hombre que mataste...»

Finales de los 80. **Ryo Hazuki** regresa a casa para asistir a una escena que le marcará de por vida. Un misterioso luchador le reduce de un golpe y comienza una descarnada pelea con Iwao, el padre de Ryo. Lan Di busca un espejo, que obtiene de Iwao con malas artes justo antes de acabar con su vida.

Como muchos de los grandes héroes, Ryo emprende una búsqueda, la del padre ausente. ¿Conseguirá su venganza suplir esa ausencia? Difícilmente, pero es interesante ver cómo el asesino de su progenitor, Lan Di, se convierte en el nuevo centro del universo del protagonista, un reemplazo siniestro que es la nueva figura paternal en la que Ryo se mira.

YU SUZUKI HA DADO EJEMPLO INVIRTIENDO LOS AÑOS QUE HAN SIDO NECESARIOS PARA CREAR UN PRODUCTO DIGNO DE SUS SUEÑOS

Ryo deviene en héroe trágico, ya que nunca logrará cumplir su cometido ni enfrentarse a Lan Di. Pero esa es otra historia. Por ahora, Ryo se embarca en una odisea doméstica que le lleva por el camino de la adolescencia a la edad adulta, forjando un carácter amable y heroico mientras busca pistas sobre el misterioso pasado de su padre. Ryo quiere ser todo lo que Iwao fue, pero al mismo tiempo no quiere ser él, un presunto asesino.

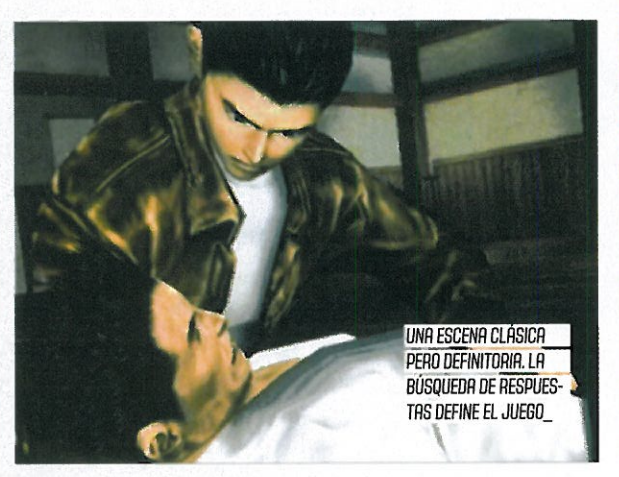
«Si alguna vez necesitas ayuda, busca al Maestro Chen»

El desarrollo de ***Shenmue*** se basa en cuatro apartados básicos (sin que el paso de uno a otro suponga una alteración), todos ellos pioneros en el mundo de los videojuegos y fusilados hasta la saciedad en el futuro por una cantidad ingente de títulos.

Los *Quick-time events*, con su resurgir en la actualidad, son escenas interactivas en las que es preciso pulsar una serie de botones tal y como se indica en pantalla. Son secuencias divertidas que potencian el componente épico y cinematográfico de esta superproducción para consola. Los combates propiamente dichos tienen lugar en el modo Free Battle, con un sistema de combates basado en el de *Virtua Fighter*. Pese a su gratificación en forma de combos para el experto en enlazar *juggles* y capones, no es éste un proce-







UNA ESCENA CLÁSICA PERO DEFINITORIA. LA BÚSQUEDA DE RESPUESTAS DEFINE EL JUEGO_

TANTO QUE HACER, TANTOS SITIOS DONDE IR... Las cuatro secciones de Yokosuka están a nuestra entera disposición. Podemos preguntar a los vecinos, buscar trabajo, buscar problemas con los matones o simplemente vegetar en los salones recreativos. Todo genial.



dimiento al alcance de cualquier jugador. Una vez más hay que recordar el mundo en el que nos encontramos y quién es el protagonista: un joven que practica cada día las artes marciales. El entrenamiento en el dojo permite desbloquear nuevas técnicas, así como familiarizarse con los botones y entonces... la catársis: nos hemos convertido en un luchador de verdad, capaz de enfrentarse a varios enemigos de forma simultánea.

Y finalmente está la exploración, la vida de Ryo, el modo Free Quest. ***Shenmue*** es el primer juego que da una verdadera sensación de libertad al jugador. Un momento tan impagable como coger con nuestras propias manos una grabadora, una cinta, colocar ésta dentro y escuchar su contenido, produce una sensación inédita e irrepetible para cualquier otro título. Gracias al View Mode podemos activar una vista en primera persona que permite interactuar con cualquier objeto, cogerlo y examinarlo. Una invitación a hacer lo que queramos, a ir donde nos apetezca. A vivir, en suma.

Libertad sí, pero vigilada. Al lógico límite temporal (muy holgado, pero presente) para llevar a cabo nuestros objetivos, se une el desarrollo de la vida del resto de los personajes, los cuales no están ahí para complacernos, sino que tienen sus propios quehaceres que pueden interferir con los nuestros.

LOS ELEMENTOS DE ESTA AVENTURA SE CONJUGAN PARA OFRECER UNA EXPERIENCIA INÉDITA

La moral oculta

Por ejemplo, si vamos de Don Importante en un billar para obtener información y probamos a lograr una carambola en la mesa de juego, un fallo supondría en otro juego la oportunidad de repetir hasta lograr el objetivo. En ***Shenmue*** no es así: se nos pone de patitas en la calle y se nos dice «*anda, vuelve mañana cuando estés más fresco, majete*».

Obviamente, y por más que doliera a su creador, era preciso satisfacer a algunos jugadores de atención nada pausada, y se nos permite acelerar el tiempo para alcanzar los objetivos que se nos plantean. También contamos con una agenda en la que aparecen las pistas más básicas para lograr avances. Es un confort inmerecido, y el jugador que decida sumergirse en esta experiencia notará cierta culpabilidad al aprovechar estos elementos: son una opción, no una obligación, y si prescindimos de ellos (es decir: si actuamos como haríamos en la vida real, por nuestros propios medios), lograremos ver el sentido completo del juego y disfrutar mucho más de esta aventura.

Y así, nos encontramos que la realidad rige la continuidad del resto de elementos: informadores que están echando la siesta, tenderos que cierran cuando se pone el sol, llamadas de teléfono a deshora... ***Shenmue*** plantea un sutilísimo pero, en la práctica, extremadamente efectivo sistema de valores que nos conduce a cambiar nuestra conducta, amoldándonos a la de nuestros vecinos. Esto es lo que se conoce como abrirse paso en la vida.

A nuestro alrededor la vida tiene lugar con total naturalidad. El sistema Magic Weather System crea bellas transiciones entre la noche y el día, así como una climatología siempre cambiante, y de forma natural: una mañana nublada puede desembocar en una tarde lluviosa, o la nieve que vemos de noche dar paso a un día soleado. No hay dos partidas iguales, si bien el amor de **Yu Suzuki** por el detalle es tal que la meteorología está basada en la de

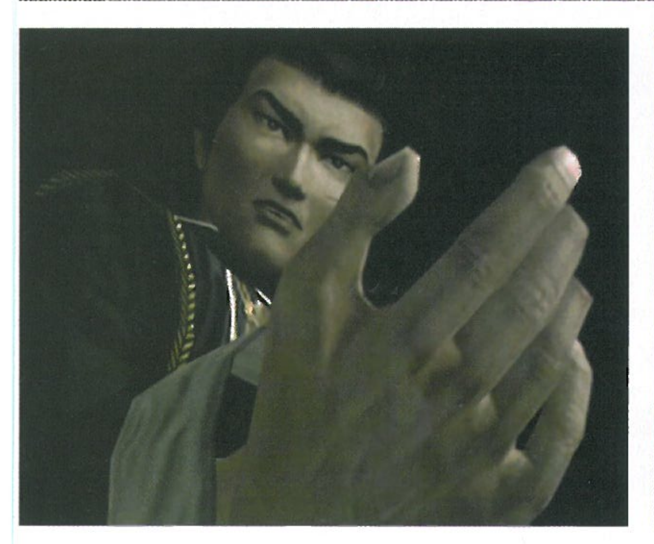
NO FUTURE

Aunque *Shenmue* fue un estupendo vendeconsolas en el 2000, dando un buen empujón a **Dreamcast** tanto en Navidad como en Acción de Gracias (en Estados Unidos, se entiende), el juego es considerado como un fracaso comercial dados los disparatados costes, no compensados por las ventas globales. *Shenmue 2* corregía defectos y aumentaba logros, además de aligerar la trama fundiendo varios capítulos en un único juego, pero llegó a la consola de **Sega** cuando ésta daba las *boqueás*. Un último balón de oxigeno llegó con el lanzamiento de la secuela para **Xbox**, pero el fracaso fue rotundo. Tantos varapalos dejaron a **Suzuki** desalentado ante la idea de una tercera y última entrega. Pese a la presión de los fans, el juego tiene todas las papeletas para no aparecer nunca... Si bien **Sega** no tuvo reparos en enfangarse con esa perversión llamada *Shenmue On-line*, inédito en Occidente.



OCIO Y TRABAJO, PLACER Y OBLIGACIÓN: UNA PERFECTA COMUNIÓN INÉDITA EN UN JUEGO_







Yokosuka durante 1986 y 1987, cuando transcurre el juego.

La magia de lo cotidiano

Shenmue es en sí mismo un prodigio de los videojuegos. No hablamos de su calidad técnica o jugable, sino del juego en sí. Es quizás el único juego que ha estado a la altura de unas expectativas desmesuradas, colmándolas en demasía para muchos usuarios que, tal vez, no estaban listos para él. ***Shenmue*** es realidad matizada, mejorada, pero no diluida.

En la vida real no nos embarcamos en una búsqueda de venganza a base de artes marciales, ni podemos acelerar el tiempo o buscar un espejo místico. ***Shenmue*** no es un camino de rosas, sino que empapa su desarrollo de una maravillosa cotidianidad, su mayor logro y el más incomprendido. Es el único juego que nos da la oportunidad de vivir una vida muy similar a la real, pero con añadidos que la convierten en una aventura. Es magia y épica con los pies firmemente anclados en la tierra.

Y en un mundo donde la vida sigue un curso ajeno a la del protagonista, donde la realidad resquebraja las texturas para imponerse, es imperativo afrontar momentos pausados, incluso difíciles. El jugador poco avispado, deslumbrado por el despliegue técnico de ***Shenmue***, puede pensar que todos los retos que le plantee el juego han de ser peleas multitudinarias, carreras en moto o QTE. Es decir, momentos de pirotecnia visual y jugable.

Y aquí es donde entra el componente cotidiano, pero lo hace como un desafío, un nuevo obstáculo que forja el carácter del héroe para alcanzar un ansiado final. Ryo, para conseguir su billete de salida, tiene que trabajar. Y su cometido es tan fascinante como el de trasladar cajas con un montacargas en el puerto. Es aburrido, es lento, pero es necesario y lógico para alcanzar un cometido, tanto en nuestro mundo como en este lugar virtual.

Cuando alguien juega a ***Shenmue*** por primera vez y comparte su experiencia, las sensaciones son siempre similares: la sorpresa al ver el nivel de detalle en la secuencia inicial. La impaciencia por sumergirnos en la aventura. El mareo ante la cantidad de posibilidades. La emoción al avanzar y lograr progresos. ***Shenmue*** es un diamante creado por un accidente irrepetible y el Canto del Cisne más maravilloso que haya podido conocer cualquier consola.

TÚ ERES EL SIGUIENTE, LAN DI
Ryo pule sus dotes como luchador en las calles, apalizando matones y pandilleros. El reto final es estar al nivel de Lan Di, el asesino de su padre, pero eso es algo que quizá nunca logremos ver.

RAZONES DE 10

1 PERO MIRA QUÉ CARAS, POR DIOS
La expresividad facial nace (y casi muere) gracias al motor gráfico de este juego.

2. LA VIDA A TU ALREDEDOR
Desde los transeúntes hasta el tendero gruñón o las bandas de matones. Aquí empezó todo.

3 PUEDES SER UN BUEN CHICO...
Realiza recados o ayuda a tu vecinita a criar a su gatito. Hazlo para limpiar tu conciencia.

4 ...O SER UN TÍPICO ADOLESCENTE
Gástate la paga en los recreativos, juega al billar o gástate las perras en figuritas de Sega.

5 PELÍCULAS PRIMIGENIAS
Shenmue creó, moldeó y reventó los *Quick Time Events*. Luego vendrían los imitadores...

6 A TRABAJAR
¿Esperabas que el trabajo fuese divertido? ¡Despierta y huele el café, Niño Casual!

7 LA CUARTA PARED SE RESQUEBRAJA
Que no te extrañe sentir frío cuando nieve en el juego o inquietud en las calles noctunas.

8 YOKOSUKA AÑOS 80
Visita una recreación fidedigna de esta zona japonesa, tal y como era hace veinte años.

9 FINALAZO
Carrera en moto, pelea contra docenas de enemigos a la vez y, como no, un enorme Continuará.

10 NUNCA VOLVERÁS A VER ALGO IGUAL
Ni siquiera *Shenmue 2*, con toda su maestría, iguala la experiencia de jugar a esta maravilla.

CONCLUYENDO
Id al salón. Coged el tomo I de cualquier enciclopedia del saber universal. Buscad la palabra 'impresionante'. Así es: la definición trae una foto de Ryo corriendo por Yokosuka.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Dreamcast	GLOBAL
9,9	9,8	9,9	9,1		10

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**



PS3



PVP RECOMENDADO 69,95 €

SÓLO PARA xtreme **64,95 €**

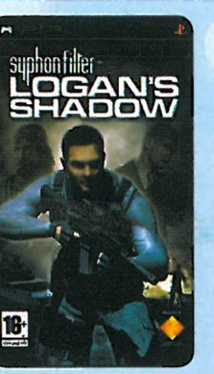
PS2



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

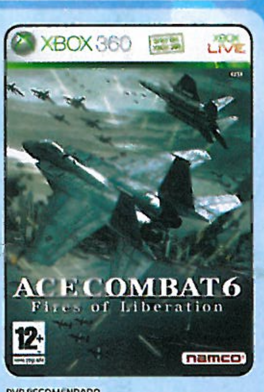
PSP



PVP RECOMENDADO 39,95 €

SÓLO PARA xtreme **34,95 €**

XBOX 360



PVP RECOMENDADO 64,95 €

SÓLO PARA xtreme **59,95 €**

WII



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

LA BRÚJULA DORADA EL VIDEOJUEGO OFICIAL





SINGSTAR LATINO + 2 MICRÓFONOS





SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

AÑADIR AL PEDIDO



ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION



MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS





NOMBRE | APELLIDOS
DIRECCIÓN | Nº | PISO
POBLACIÓN | CIUDAD | CÓDIGO POSTAL
TELÉFONO | NIF | EMAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE ENERO DE 2008







Retro
xtreme
Nº14
ENERO 2006
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
GRUPO ZETA
LO MEJOR DEL SINCLAIR
HAMMERIN' HARRY
CABAL
BLOOD BROS.
SPECTRUM
25 AÑOS DE CONTAGIO DE COLOR



NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

xtreme

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

Nuestra primera aproximación a un sistema clásico tenía que ser al **Spectrum**. No hay sistema más conocido, querido y recordado por el fan español que el glorioso ordenador de las teclas de plástico y el arco iris. Aunque técnicamente los había mejores, su ingente catálogo de títulos, el inconfundible aspecto de sus juegos y la gracia con la que sus títulos más populares sorteaban sus limitaciones técnicas lo hicieron grande. **Spectrum** merecía la envidia de los usuarios de los otros sistemas y el orgullo de los suyos. Para muchos, el icono de una era. Para nosotros, la excusa perfecta para dos páginas extra.

_ILUSTRACIÓN POR DAVID RUBIN

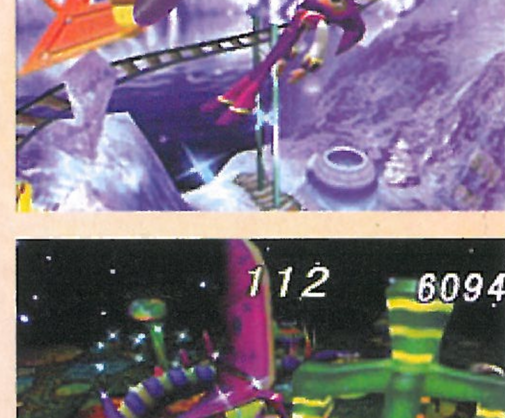


NIGHTS EN PS2

Los fans han hablado, Sega ha escuchado

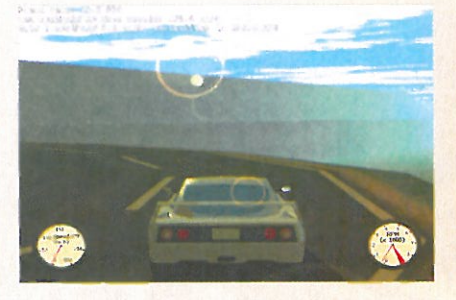
Hace unos meses **Sega** hacía realidad los sueños de miles de fans que pedían a gritos una secuela de su celebrado ***Nights Into Dreams***, un revolucionario juego aparecido en **Saturn** en 1996 que mezclaba gráficos bidimensionales con las pujantes tres dimensiones, dando forma a un arcade de plataformas único en su género. Con el tiempo, la sombra del juego ha ido alargándose en las mentes de quienes lo probaron en su día, y ha generado interés en gente que jamás ha visto una **Saturn** de cerca. **Sega**, aparte de la planeada inminente secuela para **Wii**, *Nights: Journey of Dreams*, anuncia el regreso de ***Nights Into Dreams*** a la actualidad, en esta ocasión a la imperecedera **PS2**, en un juego de precio reducido (3.800 yens, unos 23 euros). Éste recuperará al original tal cuál apareció en **Sega Saturn**, modo 16:9 incluido, además de un *remake* que actualizará mínimamente el juego (esperemos que con más buen gusto que el demostrado por la serie **Sega Ages**), una galería de ilustraciones y otra de vídeos. De momento, según el propio **Takashi Iizuka**, no se tiene noticia de su edición fuera del territorio japonés, donde verá la luz el 21 de Febrero en dos formatos distintos: la edición normal, con el contenido anteriormente mencionado, y la edición especial con el sobrenombre de ***Nightopia Dream Pack***, que por apenas mil yens más añadirá un libro de ilustraciones al paquete. Aunque no hay constancia de que el *pack* incluya *Christmas Nights* y, desde luego, no vendrá acompañado del espectacular pad que **Sega** diseñó en su día específicamente para el juego, no deja de ser una gran oportunidad para los fans, nuevos o viejos. **_Chaiko**

NIGHTS REGRESA A PS2 EN SU FORMA ORIGINAL, PERO TAMBIÉN CON UN LAVADO DE CARA





REMAKE DEL MES







ULTIMATE STUNTS

http://ultimatestunts.nl/



4D Sports: Driving, más conocido simplemente como **Stunts**, fue seguramente el juego de conducción más aprovechable en un **PC** de los primeros noventa. Entre sus virtudes, la que más llamaba la atención a primera vista eran sus gráficos tridimensionales, poco vistosos para el *standard* actual, pero sin duda llamativos en una época en que *Virtua Racing* no era más que una quimera. Con paisajes y vehículos construidos a base de polígonos planos en lugar de *sprites* y distintos tipos de escalado, ***Stunts*** se convertía en toda una experiencia visual en un mundo en el que las tres dimensiones eran una cuestión relativa. Pero no todo eran gráficos, a pesar del innegable atractivo de estos: en ***Stunts*** podíamos construir nuestras propias pistas con un sencillísimo editor, grabar nuestras carreras y ver las repeticiones, competir contra otros coches o contra el reloj. Todo con una presentación espectacular en aquel momento. Para rematar el asunto, ***Stunts*** no se trataba del juego de conducción al uso: había que hacer toda una serie de acrobacias, desde *loops* hasta saltos imposibles por encima de edificios. ***Ultimate Stunts*** es un *remake* actualizado que lleva más de cinco años en desarrollo, y empieza a mostrar buena parte de sus virtudes, de entre las que cabe destacar un entorno gráfico actualizado (dentro del amauterismo del proyecto), un editor de circuitos a la altura de las circunstancias, y un extra que no formaba parte del juego original: multijugador a través de la red. Y lo mejor de todo: sigue siendo igual de divertido construir tu propia pista y probarla. **_Chaiko**

Retro



25 AÑOS CONTAGIANDO COLORES

HUBO UNA ÉPOCA, CUANDO LOS PIONEROS SOÑABAN, EN LA QUE EL SIMPLE HECHO DE CARGAR UN JUEGO YA CONSTITUÍA DE POR SÍ TODA UNA AVENTURA

El origen del **Spectrum** no se encuentra tras una megacorporación con miles de millones de dólares para invertir tan sólo en publicidad, sino en una sola persona, un joven emprendedor llamado **Clive Sinclair**. Nacido en 1940, el joven **Clive** enseguida desarrolló un talento innato para la electrónica y las matemáticas, y no llegó a cursar estudios superiores para dedicarse por completo a un *hobby* que convirtió en profesión, dedicándose a la creación y venta por correo de *kits* electrónicos para aficionados, combinándolo con una fructífera carrera como colaborador e incluso director de revistas del sector. Siempre con la innovación en mente, a finales de la década de los setenta se dio cuenta de un enorme vacío en el mercado: ya existían las ordenadores, incluso había algún ordenador pensado para el consumo de particulares (en este caso por parte de **Commodore** y su carísimo **PET**), pero costaban una cantidad de dinero realmente absurda que ningún particular podía permitirse, por lo que el mercado se reducía a centros de investigación y poco más.

En España, empresas tecnológicas como **Telefónica** no contaban con ordenadores en sus oficinas, por risible que resulte pensar en ello hoy en día. El elevado coste significaba que la demanda aumentaría muy lentamente, y es entonces cuando **Sir Clive Sinclair** aparece con la revolución del medio: el **ZX-80**, un pequeño ordenador que se vendía tanto completo como en uno de sus kits para aficionados a la electrónica, con un precio que no llegaba a las 100 libras esterlinas, veinte menos en el caso del kit.

La clave del bajo coste estaba en la propia construcción del ordenador: el famoso teclado de membrana en lugar de los que conocemos hoy día, la ausencia de monitor (el televisor de casa cumplía con esa función) o medios de reproducción y almacenamiento físicos como el cassette. Por supuesto supuso un bombazo y el primer gran éxito de **Sinclair**, además de un paso de gigante en la era de la computación al hacer accesible a casi cualquier persona los misterios de la informática. Las carencias del **ZX80** pronto quedaron patentes, y además **Commodore** pensaba contraatacar con el **Vic-20**, similar en precio y superior en prestaciones al **ZX80**. Así llega en 1981 el **ZX-81**, subsanando algunos de los problemas del anterior (teclado más fiable, cargas desde el cassette con menor tendencia a fallar, electrónica interna más conjuntada, y el doble de memoria, 8KB, además de una versión mejorada del lenguaje **Basic** que llevaba integrado, entre otros cambios). Y a un precio todavía menor: 70 libras, o 50 en su versión sin montar.

PANTALLA DE CARGA DE RACING MANAGER_

Loading racing
Please wait

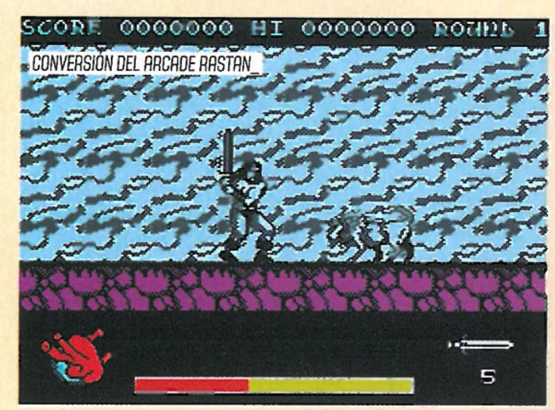
El imperio contraataca, nace el mito

Ya en 1982 **Sinclair** vuelve a mover ficha con lo que iba a ser el **ZX-82**, que acaba por ser el **ZX-Spectrum**, con el que adquiere ya la imagen que resulta familiar a cualquier usuario, adoptando las cuatro franjas de colores y presentando mejoras notables en un *hardware* innovador. Mientras hoy en día cualquier diseñador de *hardware* de cierto renombre, sean ordenadores personales, consolas, o batidoras, se devana los sesos para crear un diseño hermoso y funcional, el diseño del **Spectrum** era extremadamente básico, eliminando cualquier elemento decorativo o superfluo y ciñéndose a lo que era la base de la compañía: mantener los costes en el mínimo posible, dándole así un aspecto básicamente industrial aunque con un toque artístico gracias a su colorido logotipo: cuatro franjas de color paralelas (roja, amarilla, verde y azul) que se extienden por todo el teclado.

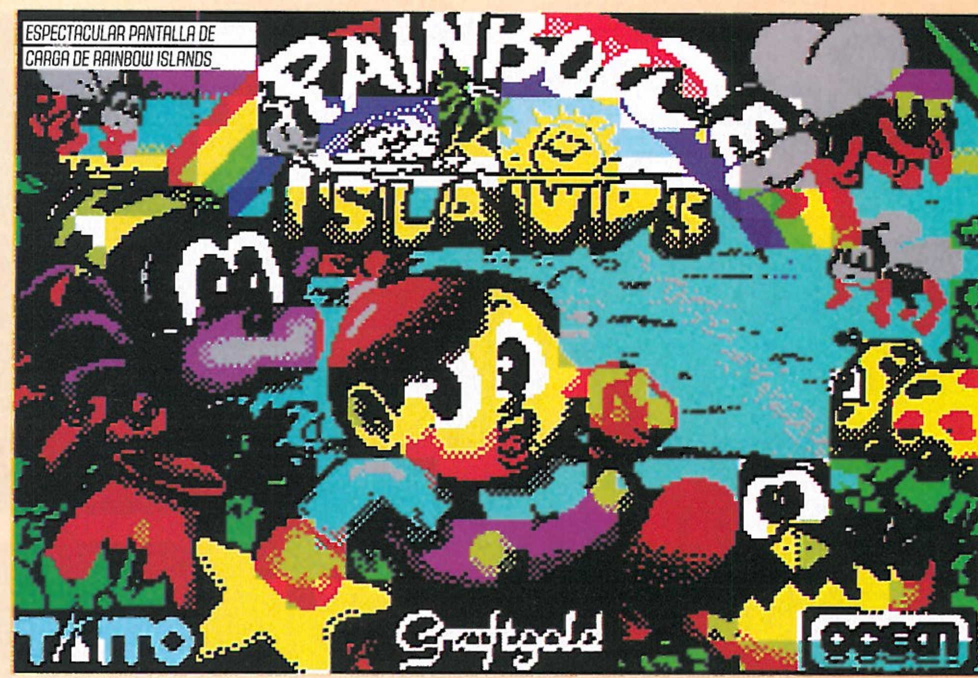
A pesar de todo, la estética **Spectrum** deja huella en toda una generación y resulta asombrosamente elegante, haciendo que cualquier otro ordenador doméstico de la época parezca poco más que diseñado para hacer balances en un banco. Este nuevo **Spectrum** doblaba la memoria de serie, llegando hasta los 16 KB en el modelo más barato, y los 48 KB en el más caro, además de añadir algo de color a su presentación gráfica en pantalla, y cambiando al fin la membrana por un teclado. Ya tenía más aspecto de ordenador que de calculadora hipertrofiada. Inferior técnicamente al **C64** prácticamente en todo, el **ZX-Spectrum** rápidamente se convierte en el ordenador doméstico más vendido de su tiempo en Europa.

Efectos secundarios

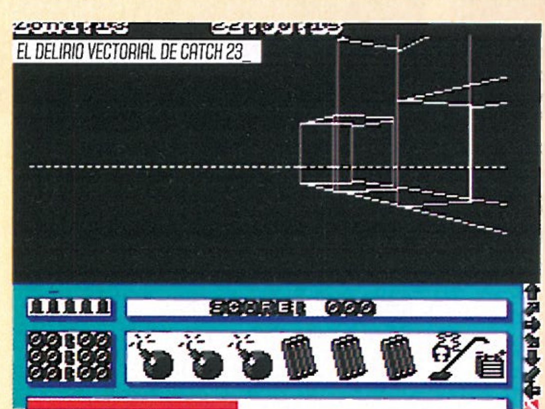
En paralelo al nacimiento del **Spectrum** se cimentan las bases de la prensa especializada en ocio electrónico, y con ello se crea un caldo de cultivo para la actual industria. Son numerosos los programadores-estrella que afirman haber dado sus primeros pasos con un **Spectrum** o alguna de sus anteriores versiones, copiando programas de alguna revista especializada, e incluso desarrollando pequeños



CONVERSIÓN DEL ARCADE RASTAN_



ESPECTACULAR PANTALLA DE CARGA DE RAINBOW ISLANDS_



EL DELIRIO VECTORIAL DE CATCH 23_

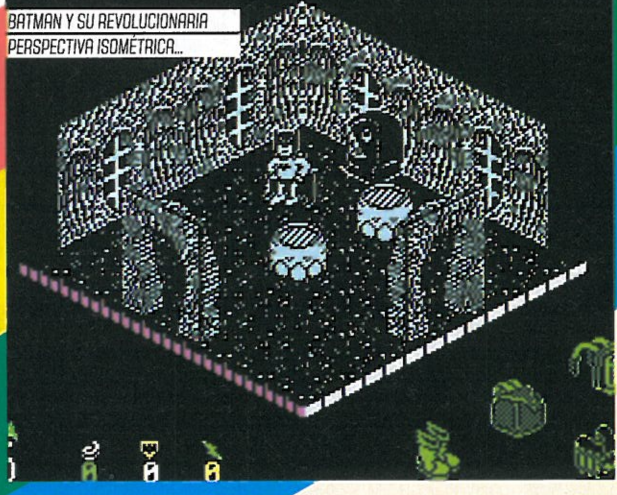
UN TECLADO PSICODÉLICO CON EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ABREVIADO INCLUIDO ES UNA IDEA PRÁCTICA

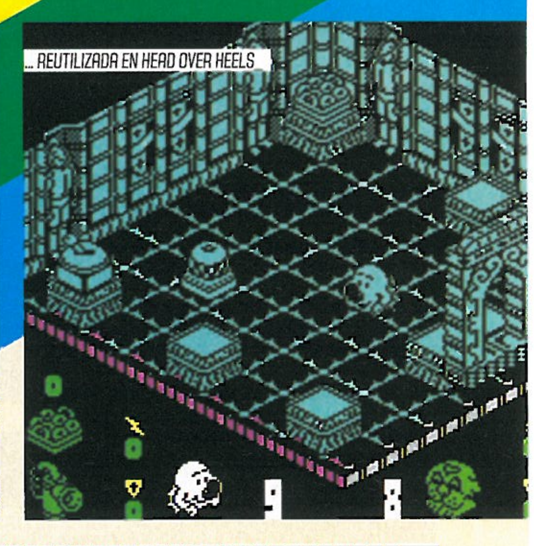
UN HIT ESPAÑOL: ABU SIMBEL PROFANATION_

EL PRINCIPIO DEL FENÓMENO Tras sus hermanos pequeños **ZX-80** y **ZX-81**, el **ZX-Spectrum** se ganó el primer puesto del mercado con su sencilla apariencia y su completa funcionalidad, a pesar de sus limitadas capacidades. Fuese una conversión arcade o una hoja de cálculo, el **Spectrum** podía atender tus ansias de programación y entretenimiento.

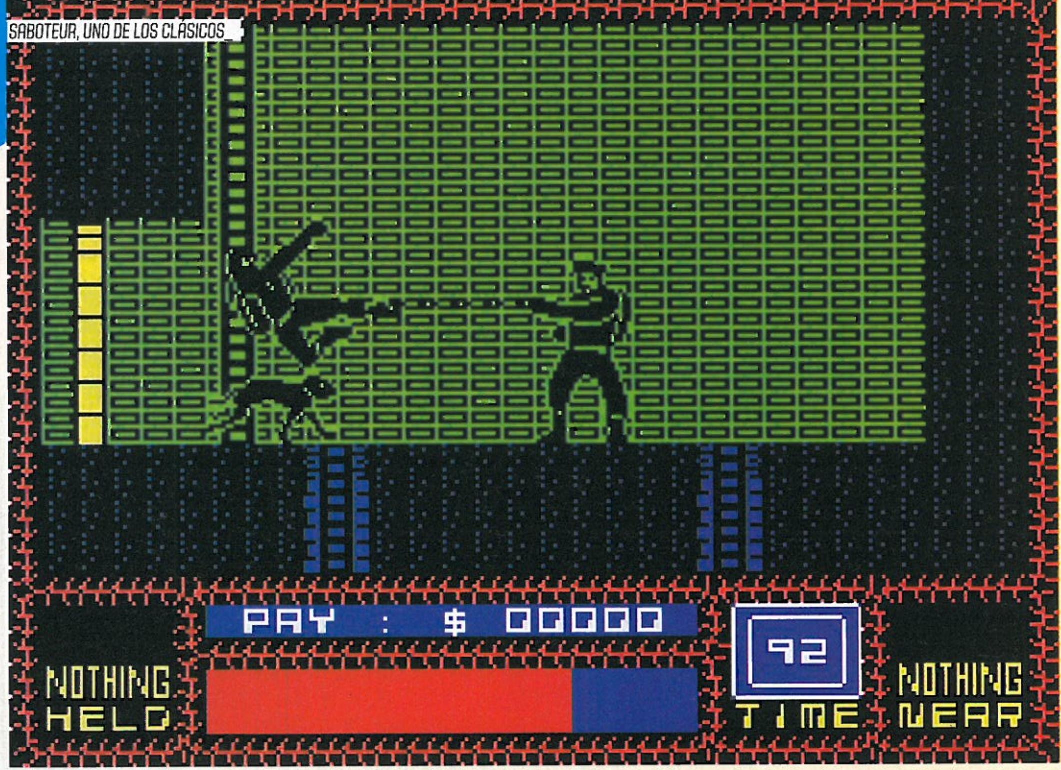





BATMAN Y SU REVOLUCIONARIA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA...


... REUTILIZADA EN HEAD OVER HEELS




SABOTEUR, UNO DE LOS CLÁSICOS



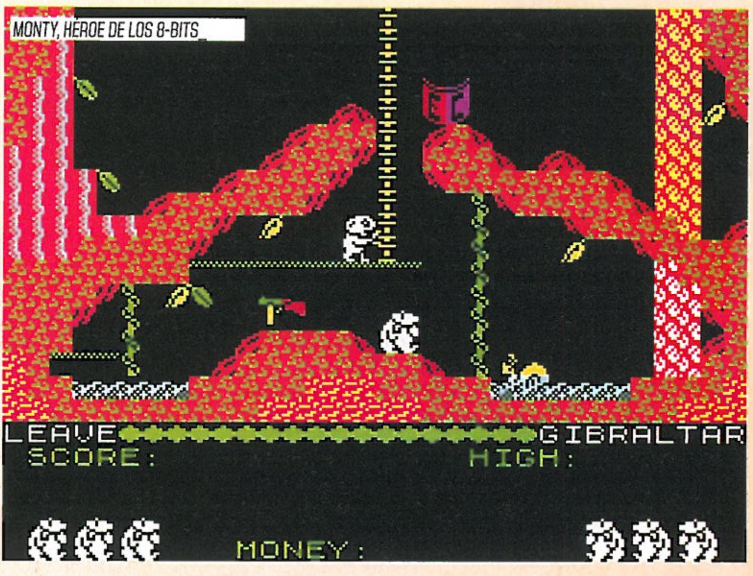
"R TAPE LOADING ERROR, 0:1", EL MENSAJE MÁS TEMIDO POR LOS JUGADORES DE LA ÉPOCA

➲ juegos para ellas. Es una época también irrepetible en cierto aspecto: la escasísima memoria con la que contaban para sus creaciones impulsaba la imaginación hasta límites insospechados. También eran tiempos más rudimentarios en lo técnico: el código del programa (normalmente en **Basic** o **Código Máquina**) se imprimía tal cual en estas revistas, y el lector lo escribía en su propio ordenador (y que tarde o temprano maldecía a algún Dios porque el simple olvido de una letra provocaba la revisión de todo el código). Más tarde el medio impreso evolucionaría incluyendo *cassettes* con demostraciones de juegos, e incluso compilaciones de todos los programas publicados en la revista. En España la revista más recordada por todos los usuarios de **Spectrum** es sin duda *MicroHobby* (conservada para la posteridad en la web **www.microhobby.org**), una publicaciónque abarcaba todos los aspectos posibles del **Spectrum**: desde análisis de periféricos varios hasta juegos, sin olvidar un fuerte componente didáctico mediante la publicación de cursos de Basic y Código Máquina, o concursos de creación de espectaculares dibujos creados píxel a píxel. Toda una generación de jugadores creció devorando revistas así, aprendiendo a amar el píxel, o simplemente deleitándose con las espectaculares páginas de publicidad que reproducían las carátulas de los juegos, a años luz en lo que a expresividad se refiere de los *renders* actuales.

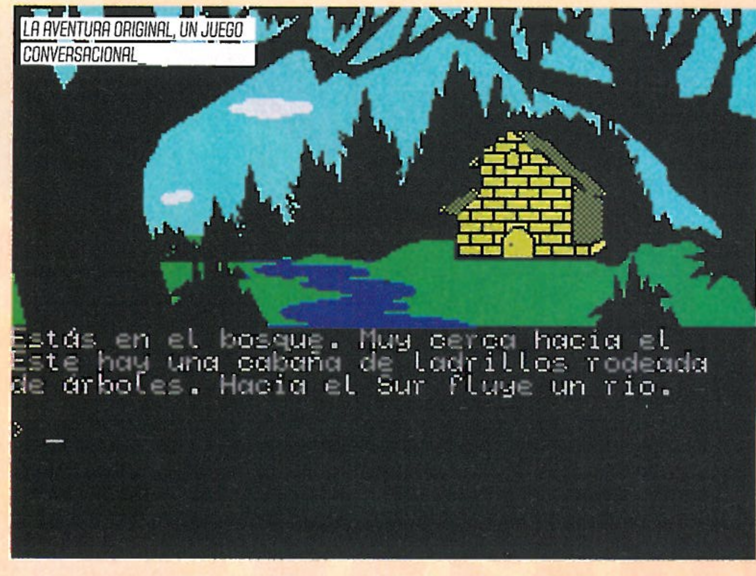
Es en aquella época cuando nace en España una industria fuerte y saludable capaz de generar decenas de títulos al año y convertirlos en éxitos de ventas incluso en Gran Bretaña, la Meca de la microinformática de la época. Es el caso de empresas tan lloradas como **Dinamic**, **Topo Soft**, u **Opera**, que crearon una lista de títulos imprescindibles que a día de hoy no es que no haya sido superada, sino que ni siquiera ha sido igualada. Los ordenadores de 8 bits se convirtieron en el hogar de todos por igual: desde conversiones de los arcades más célebres hasta programas de aficionados, pasando por juegos creados expresamente para el formato. Y siendo el **Spectrum** el rey del mercado, era el que tenía el catálogo más generoso.

Con la llegada de un *hardware* casero asequible llega también un fenómeno que puede parecer más actual (hay quien piensa que, como todo en este mundillo, comenzó con **Playstation**), la piratería, pero que en aquellos tiempos primerizos ya daba muestras de su presencia y acarreó no pocos quebraderos de cabeza a las distribuidoras. En realidad no siempre bastaba con algo tan simple como copiar un *cassette* en otro: ya se traba-

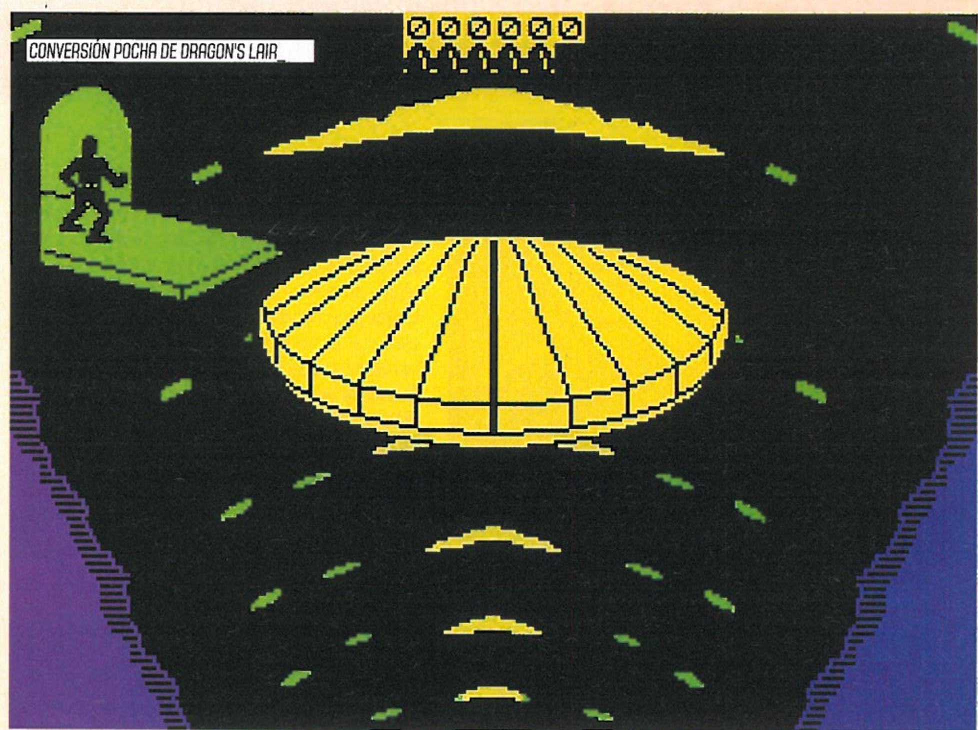




MONTY, HÉROE DE LOS 8-BITS_



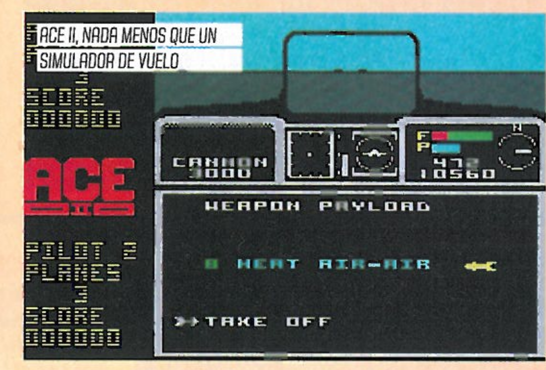
LA AVENTURA ORIGINAL, UN JUEGO CONVERSACIONAL_



CONVERSIÓN POCHA DE DRAGON'S LAIR_



IMPOSIBLE CANSARSE DE LAS PANTALLAS DE CARGA



ACE II, NADA MENOS QUE UN SIMULADOR DE VUELO

jaba con protecciones, pero también existía gente capaz de *crackearlas* y vender los juegos en el mercadillo de turno por cuatro chavos, antes incluso de que llegasen de forma oficial a las tiendas españolas. La solución, una iniciativa que partió de la distribuidora más célebre de la época, **Erbe**, fue el establecimiento de un precio estándar para los juegos (las famosas 875 pesetas que muchos recordarán, unos cinco euros al cambio actual) que palió en parte ese problema, pero generó otro más grave: los creadores de juegos -especialmente los españoles, que vivieron su mejor época con los ordenadores de 8 bits- no recibían una compensación adecuada por sus esfuerzos y apenas cubrían gastos. Pero eso es otra historia, y no todo tenía por qué ser negativo.

El principio del fin

Sir Clive Sinclair era un hombre inquieto, y algunas de sus ideas bastante descabelladas: sus proyectos de televisor portátil (**TV80**) y un extravagante vehículo unipersonal (el **C5**) le hicieron perder una decena de millones de libras esterlinas, llevándolo casi a la ruina.

Sinclair no atravesaba precisamente su mejor momento, así que vuelve a centrarse en el **Spectrum**, creando el **Spectrum +** (una evolución del anterior **ZX-Spectrum**, que se vendía por unas 35.000 pesetas, más o menos el sueldo medio de la época) y el fallido **QL**, enfocado al uso empresarial. Junto a **Investrónica**, una empresa española, crea un **Spectrum** de 128 KB con capacidades técnicas muy superiores a las de los anteriores modelos, entre ellas un chip dedicado exclusivamente al sonido, la gran deficiencia de los **Spectrum** desde sus inicios. Este modelo supuso un revulsivo en la informática casera, que empezaba a perder terreno frente a los ordenadores de 16 Bits, y empezaron a crearse juegos exclusivos para 128 KB, dejando de lado las 16 y las 48 KB, o recurriendo a pesadas cargas dentro del juego o a versiones capadas de estos.

A pesar de este último éxito, en 1987 **Sir Clive Sinclair** no consigue liquidar todas sus deudas acumuladas y vende su querido **Spectrum** a una marca rival, **Amstrad**, que a partir de ese momento se dedicará a comercializar nuevos modelos del ordenador. Así surgen el **+2** (con el cassette integrado en el propio teclado, al igual que el **Amstrad CPC**), y el **+3**, similar en concepto pero sustituyendo el *cassette* por una problemática disketera de 3" (los discos standard eran de 3,5"). Fue un sonoro fracaso dado su elevado precio y la fuerte penetración que en aquel momento tenían ya los ordenadores de 16-Bits. **Sir Clive Sinclair** siguió por su cuenta creando ordenadores que no consiguieron ningún éxito, como el pseudo-portátil **Z88**, o el **PC200**, un intento de colarse en el mercado de los **PC**.

A pesar de su descalabro final y de que su último gran invento sea una mini-bicicleta, **Sinclair** revolucionó la industria y abrió las puertas de la informática a todo el mundo, creando un caldo de cultivo y un interés por la programación cuyos resultados podemos contemplar y disfrutar hoy en día.

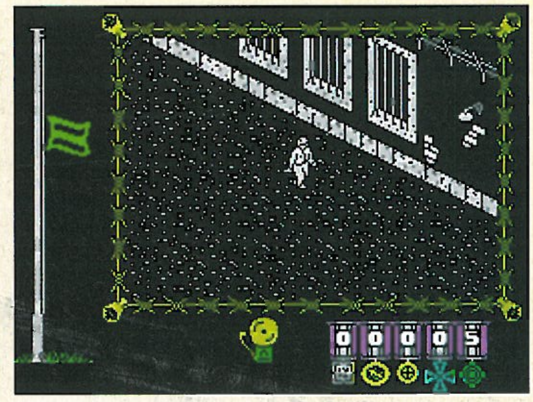
DE REVOLUCIONARIO TECNOLÓGICO A JUGADOR DE POKER TELEVISIVO



10 IMPEPINABLES ENSALADILLAS DE PIXELS

NI SON LOS MEJORES NI SON LOS ÚNICOS. SON SOLO UNA PEQUEÑA SELECCIÓN DE LOS JUEGOS DE SPECTRUM A LOS QUE HAY QUE HABER JUGADO.

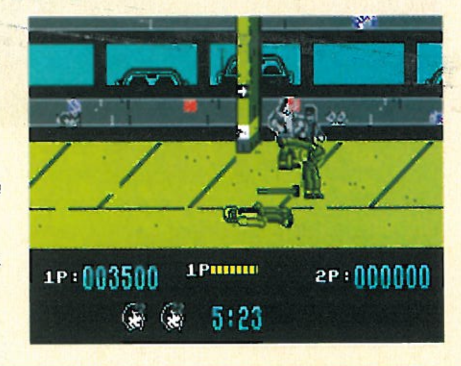




THE GREAT ESCAPE. Una descolorida perspectiva isométrica servía como presentación visual a uno de los más grandes juegos concebidos jamás para un ordenador de 8 bits. Metidos en el papel de un prisionero en una cárcel nazi, nuestra tarea será la de emular a **Steve McQueen** y compañía en la película del mismo título. Para ello contamos con numerosos ítems (veneno para los perros, linterna para movernos a través de nuestro túnel de huída, dinero para sobornar a otros presos que creen distracciones...), y el juego es lo bastante abierto como para permitirnos buscar nuestra propia forma de huir de la cárcel. Eso sí, siguiendo la rutina de ésta (recuento de presos, comidas...) a pies juntillas, no vayamos a dar con nuestros huesos en una celda de aislamiento con la moral por los suelos. _CHAIKO



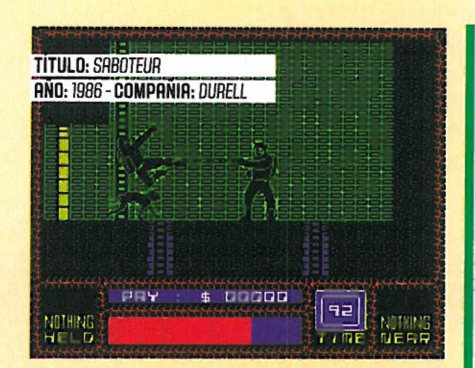
TARGET: RENEGADE. ***Target: Renegade*** tal vez sea el juego que más **Spectrums** mandó al taller de reparación, con el teclado completamente machacado. Siguiendo la estela de su predecesor, el beat'em-up macarra ***Renegade***, ***Target: Renegade*** expande la propuesta y da forma a uno de los más sólidos representantes del género de las bofetadas. Unos cuántos hechos que por sí solos hablan de la grandeza del juego: 1º.- Se trata de una historia de venganza con artes marciales. 2º.- Se desarrolla en una ciudad llamada **Scumville**. 3º.- El maloso de turno se llama Mr. Big. Por si eso no basta, ***Target: Renegade*** apuesta por el «más es mejor»: cinco niveles (todos clásicos: un parking, un bar...) plagados de rivales enormes, una fluidez de juego inédita en la época, y una buena variedad de golpes, desde la imprescindible patada voladora hasta un simple pero demoledor rodillazo en las partes nobles. Entre las novedades más llamativas está la posibilidad de usar armas de la más baja tecnología: hachas, martillos pilones... ¿Quién puede resistirse? Y lo mejor de todo es que incluso decidieron permitir el juego cooperativo para dos participantes. _CHAIKO



LA AVENTURA ORIGINAL. En 1988, **Aventuras AD**, el grupo de programación de **Andrés Samudio** impulsado por **Dinamic** para el desarrollo de aventuras conversacionales, lanzó este título que en la cabecita ya perjudicada de algunos (léase, la mía) sigue ocupando un huequecito inexpugnable. Y eso a pesar de que muchos aventureros de pro le sigan teniendo una ojeriza considerable. Se trataba de un remake muy nuestro del ***Adventure*** (o ***Colossal Cave Adventure***) que **Will Crowther** y **Don Woods** crearan en 1976, y que ha acabado pasando a la historia por ser nada menos que la primera aventura conversacional. En su adaptación española, usando un parser propio desarrollado por **Tim Gilberts** (el DAAD), se añadieron imágenes para el centenar de localizaciones, y elementos que algunos consideraron que infantilizaba el género. Hombre, había que encontrar pilas para una linterna, y una tortilla... _STAN BY







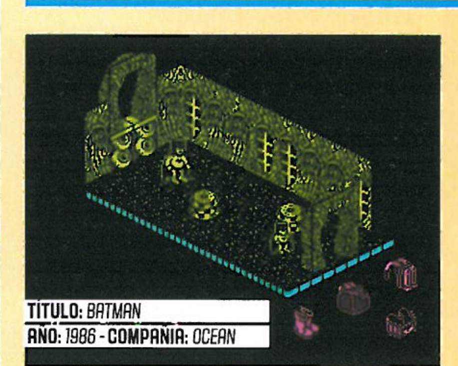
TÍTULO: *SABOTEUR*
AÑO: *1986* - **COMPAÑÍA:** *DURELL*

SABOTEUR. El mejor juego de artes marciales protagonizado por ninjas creado en la era de los 8 bits, ***Saboteur***, combina la acción desenfrenada a patada limpia con la exploración de un gigantesco y laberíntico escenario. No faltan las armas típicas de un ninja en una historia que nos lleva hasta un almacén que oculta más de lo que aparenta por fuera. Nuestra misión, recuperar un diskette de una de las muchas terminales de ordenador repartidas por el complejo mientras combatimos con decenas de enemigos. Y como traca final, una huida contrarreloj antes de que estalle la bomba que dejamos como regalo, una tarea que requiere de un conocimiento minucioso de las 118 pantallas que componen el juego. Difícil, adictivo, bien estructurado, y con un control ejemplar, ***Saboteur*** es el paradigma de lo que era un gran juego de 8 bits. _CHAIKO

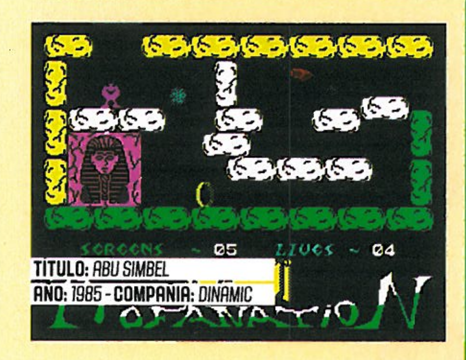
ANT ATTACK. Aunque hace poco (**Xtreme179**) ya dijera **John Tones** todo lo que hay que decir sobre ***Ant Attack***, si **el Super Redactor Jefe Xtremo** me pide seleccionar dos juegos de mi extraviado (ay, sí) **Spectrum**, ***Ant Attack*** tiene que ser uno de ellos. Por una sencilla razón: es el primer juego al que un servidor jugó en aquel 48K que meses después se convertiría en regalo de Primera Comunión (algo bueno tuvo, sí... eso y un yo-yo). Tal vez me engañe la memoria, pero mi primer recuerdo en **Spectrum** es el inquietante -y aún hoy me lo sigue pareciendo, si no más- ***Ant Attack***. Ambientado en una ciudad desoladamente abstracta, lejanamente inspirada en los delirantes trampantojos blanquinegros del gran **M.C. Escher** y que desde los primeros pasos daba puritito miedo, esas opresivas 3D me dejaron medio tonto en una edad impresionable. Y cómo no, esas hormigazas berserk. No es que hubiera que correr, es que era imposible considerar no hacerlo. _STAN BY



TÍTULO: *ANT ATTACK*
AÑO: *1983* - **COMPAÑÍA:** *QUICKSILVA LTD*


TÍTULO: *BATMAN*
AÑO: *1986* - **COMPAÑÍA:** *OCEAN*

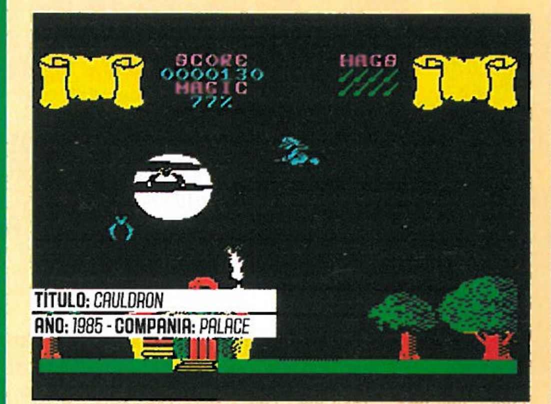
BATMAN. Está claro que los logros estéticos y jugables del posterior y mucho más complejo ***Head Over Heels*** son superiores a los de este primer experimento isométrico de **Bernie Drummond** y **Jon Ritman**. El juego que daba el uso complementario de los dos protagonistas de aquel título es incuestionable, pero traigo ***Batman*** hasta aquí para subrayar una característica indiscutible. El pequeño grupo de píxeles que delimitan la obesa figura de Batman es una de las obras maestras indiscutibles de la era de los 8 bits: su deliciosa animación, su prodigioso valor para la caricatura instantánea sólo por el hecho de que un par de cuadraditos estén más acá y no más allá, su precisión en la definición de un personaje que, a esas alturas de su historia ya había pasado por múltiples encarnaciones, y la mayoría fascinantes, todo eso suma puntos para que ***Batman*** sea uno de los títulos básicos de la biblioteca de juegos del **Spectrum**. Eso y ser el único videojuego que respira el mismo oxígeno que la magistral serie televisiva de los sesenta, claro. _JOHN TONES



TÍTULO: *ABU SIMBEL*
AÑO: *1985* - **COMPAÑÍA:** *DINAMIC*

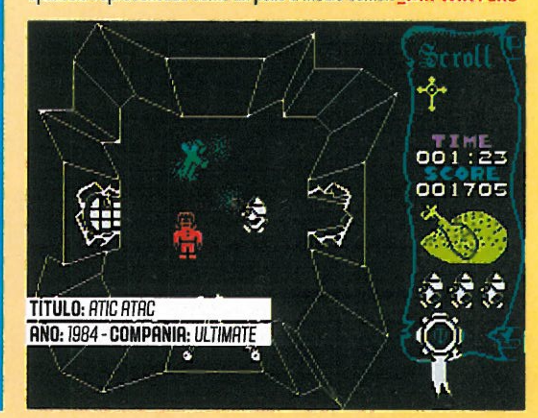
ABU SIMBEL. Primero fue ***Saimazoom***, después ***Babaliba*** y, por último, esta tercera y más conocida de las aventuras de un tal Johnny Jones, remedo patrio de Indiana Jones. ***Abu Simbel: Profanation*** exploiteaba con gran estilo la imaginería del Antiguo Egipto para dar forma a un juego de plataformas de estructura ortodoxa y dificultad propia de faraones. Uno de los títulos más exitosos de su desarrollador, la mítica **Dinamic**, ***Abu Simbel*** enfrentaba al narigón protagonista, víctima de una milenaria maldición, a 45 pantallas de terror milimétrico a superar mediante dos tipos de salto. El mínimo error significaba la muerte inmediata a manos de enemigos de movimientos cíclicos y formas abstractas que hoy resultan cómicas, como el filetón volante, el adoquín girador o la gota de agua más temible de la historia. _MR WINTERS

CAULDRON. Sólo de las cabezas de un par de hijos de la Gran Bretaña (**Steve Brown** y **Richard Leinfellner**) podía salir ***Cauldron***, homenaje y recreación (ya en el mismo título, «caldero») de la figura del terror gótico anglosajón y la mitología pagana de la bruja. En vísperas de la noche de Halloween, ***Cauldron*** enfrentaba a la contrahecha protagonista a una carrera frenética a lomos de su escoba voladora en pos de los seis ingredientes mágicos necesarios para derrotar a una nefítica calabaza inteligente. Nueve eran las vidas con las que contábamos en lugar de las tradicionales tres, lo que da una idea de la dificultad de un título cuya máxima virtud era la mezcla de géneros: del shoot'em-up de las fases de escoba a las plataformas de las subterráneas. El juego tuvo dos secuelas, ***Cauldron 2: La Calabaza Contraataca*** (86) y ***Super Cauldron*** (93). _MR WINTERS

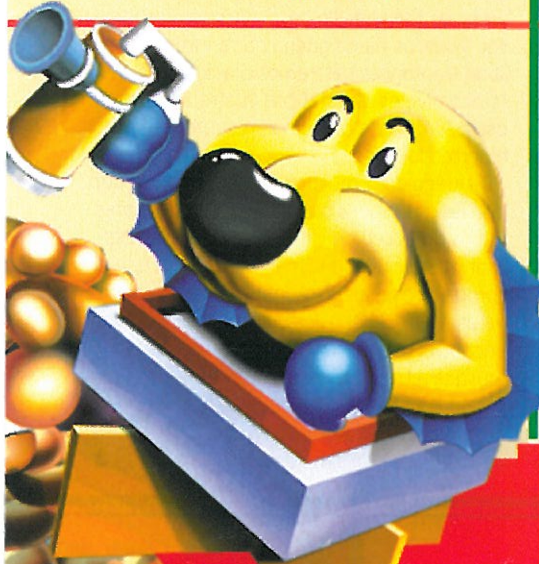


TÍTULO: *CAULDRON*
AÑO: *1985* - **COMPAÑÍA:** *PALACE*

ATIC ATAC. Con sus inolvidables y chispeantes efectos sonoros y unos gráficos que mezclaban gruesos sprites en primer término con una curiosa perspectiva cenital de lindes vectoriales, ***Atic Atac*** fue uno de los primeros juegos que mezclaba acción y exploración al enfrentar al protagonista a un inmenso castillo maldito (el mapeado destacaba por su gran extensión) del que sólo podría escapar tras encontrar todas las piezas de la «Llave ACG» que abría el portón principal. El juego también destacaba por permitir seleccionar personaje de entre diversas clases, cada una de ellas con diferentes armas y características, así como por recurrir a un elenco de enemigos propios del terror ortodoxo de una película de la **Hammer**: vampiros, zombies, y momias devorarían nuestra barra de energía... literalmente, pues ésta aparecía representada como un pollo a medio comer. _MR WINTERS

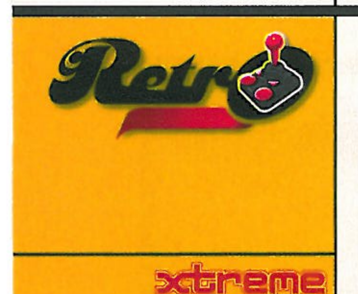


TÍTULO: *ATIC ATAC*
AÑO: *1984* - **COMPAÑÍA:** *ULTIMATE*



TÍTULO: *PENETRATOR*
AÑO: *1982* - **COMPAÑÍA:** *MELBOURNE HOUSE*

PENETRATOR. Uno de tantos clones del clásico ***Scramble***, ***Penetrator*** representa parte de la prehistoria del shoot'em-up de scroll horizontal, género cuya popularidad en los tiempos de las salas de arcade es inversamente proporcional a la que en la actualidad disfruta. Catapultando la nave del jugador en una imparable huida hacia delante (la cuestión sobre qué se movía en realidad, la nave o el escenario, enfrentó a nuestras mentes infantiles a insondables abismos de metafísica videojueguil), ***Penetrator*** enfrentaba a nuestra nave tanto a los misiles enemigos como al mismo escenario, ya que las colisiones contra el techo eran tan frecuentes como letales. Contábamos con dos tipos de disparo, un láser horizontal idóneo para destruir misiles cercanos y una bomba cuya simulación de caída libre era gran parte de su atractivo. Con un final que homenajeaba a «Star Wars» (logrando que una certera bomba penetrara una estrecha apertura en las defensas enemigas), ***Penetrator*** incluía la posibilidad de participar a dos jugadores, así como un un editor de mapas que permitía diseñar escenarios propios, algo inusual en la época y, aún hoy, tremendamente adictivo. _MR WINTERS

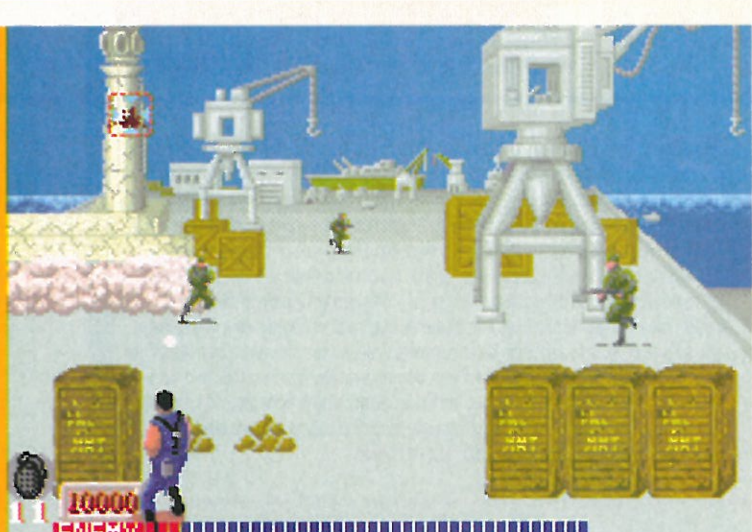


TERROR GAMES FROM THE CRYPT

Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

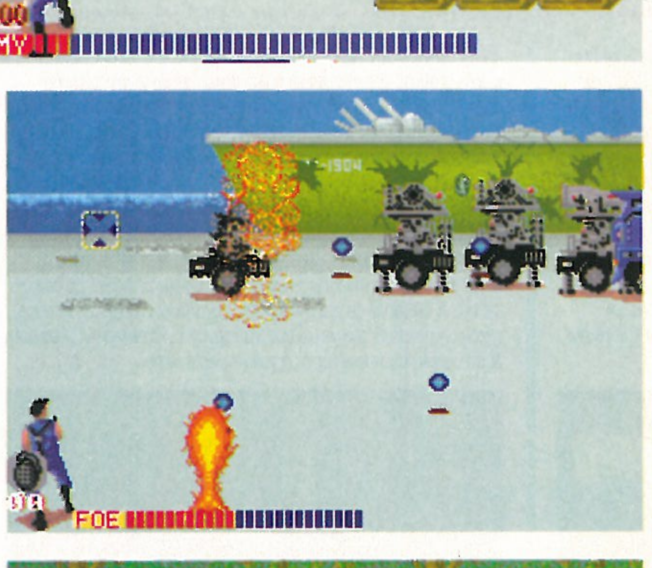
_CHAIKO

HOY ASOMBROSO PROGRAMA DOBLE



ODIOSO Uno de los final bosses más insufribles con los que nos hayamos topado, que para colmo marca el camino de uno de los finales más pochos de la historia.







...Y EL REALISMO SALTÓ POR LA VENTANA No tenemos ni idea de quién ni por qué razón metió un submarino en esa piscina, pero cumple con su papel de final boss.

Cabal

A FINALES DE LA DÉCADA DE LOS OCHENTA, UN SALÓN RECREATIVO NO ERA MERECEDOR DE ESE NOMBRE SI NO CONTABA EN SU CATÁLOGO CON ESTA MÍTICA EXPLOITATION DE RAMBO

Tenían que ser japoneses. En los ochenta se había impuesto un tipo de héroe de acción muy concreto. Tipos solitarios con cargadores que nunca se terminaban y que desayunaban cosas que harían vomitar a una cabra. Así nace en 1988, de la mano de **TAD Corporation**, un juego cuya razón de ser es la destrucción lúdica.

(Pequeño fragmento autobiográfico: cuando ei que suscribe tenía 13 años y llegó junio y, por tanto, las clases de la tarde se eliminaron, pasaba cada día por el salón recreativo de mi ciudad para echar unas partidas a ***Cabal***. Iba antes de que abriese dicho salón porque sabía que de no hacerlo tendría que hacer una cola considerable. Fin del fragmento autobiográfico)

Ya había juegos anteriores con supersoldados que se enfrentaban a decenas de enemigos, pero en ***Cabal*** encontramos un atractivo añadido: los escenarios se destrozan bajo el fuego de nuestras armas y nuestras granadas. Y lo mejor es que nos premian por ello. El juego es tan sencillo como disparar y esquivar disparos hasta que la barra inferior esté llena, y entonces saltaremos a la siguiente área (cinco niveles en total con cuatro áreas cada una). Al final de la última área, un *final boss* hipertecnológico.

El juego gana mucho jugando a dobles, por los clásicos piques por conseguir las mejores armas que caen del cielo para así poder destruir más y mejor y sumar más puntos que el compañero de juego. Aunque la versión original usaba *trackball* y dos botones, lo normal era encontrar una versión no-oficial que utilizaba *joystick* y tres botones (el tercero usándose para dar volteretas, algo que se hacía usando el *trackball* hacia abajo y un lado). **TAD** creó un exitazo a base de simpleza.



UN CASO GRAVE DE CARADURA OPORTUNISTA DEL QUE SURGIERON DOS BUENOS JUEGOS SEMBRADOS DE DESTRUCCIÓN







¿TOMARON PEYOTE? ALGUNOS DE LOS FINAL BOSSES DE BLOOD BROS. SON MÁS PROPIOS DE UN JUEGO STEAMPUNK O DE FANTASÍA QUE DEL SALVAJE OESTE_



DISPARA A LA CORISTA Aparte de la inesperada recompensa visual, obtendrás dinamita.

Blood Bros.

SI ALGO SALE BIEN UNA VEZ, LO NORMAL ES REPETIRLO PARA DOBLAR BENEFICIOS. PERO EN 1990 ERA EL WESTERN EL QUE SE LLEVABA OSCARS, ASÍ QUE HABÍA QUE HACER UNOS RETOQUES.

Cabal había sido un exitazo en todo el mundo, la clase de juego que cumplía lo que decían los *flyers* de la época, que dirigiéndose a los propietarios de los salones recreativos más que a los jugadores prometían pingües beneficios con su juego. Y *Cabal* los había dado: era raro encontrar la recreativa desocupada. **TAD Corporation** no tardó mucho en ver por dónde iban los tiros y, tomando esta vez como referencia el creciente interés del cine por un *revival* del western, se plagia a sí misma descaradamente y en 1990 lanza ***Blood Bros.***, un juego idéntico a *Cabal* en prácticamente todo: *trackball*, la posibilidad de dar una voltereta para esquivar disparos, dinamita (en lugar de granadas) y dos pistolas con munición infinita (en lugar del fusil de asalto).

Lo demás también es igual: escenarios destructibles que nos proporcionan cantidades considerables de puntos extra, oleadas interminables de enemigos y la misma estructura de cinco fases con cuatro áreas y *final boss* en la última de ellas. La única diferencia es su ambientación y un sentido del humor exagerado que nos da armas por dispararle a un cerdo, presenta anacronismos importantes (dirigibles de color violeta con ametralladoras, carromatos que ocultan cañones...), y unos *final bosses* totalmente fuera de onda.

Más refinado, colorido y mejor animado, pero en lo jugable es un calco descarado de *Cabal*, un intento oportunista de replicar su anterior éxito. No fue un éxito como el anterior, pero es divertido. Tal vez para evitar polémicas y ser políticamente correctos, el segundo jugador controla a un nativo americano, en lugar de al típico *cowboy*. La oda a la destrucción quedó intacta.




xtreme



HAMMERIN' HARRY

Al juvenil alarido de «*Let's get busy!*» con el que arrancaba *Hammerin' Harry*, toda una generación de adictos al arcade asimiló ciertas verdades sobre el reparto del capital inmobiliario. Propietarios de empresas de construcción, malos. Obreros japoneses que veían su casa demolida por una mala gestión del espacio de edificación, buenos. Solución: a martillazos con el gordo que fuma puros y se lucra con la penuria de la vivienda. **Irem**, famosos por su saga *R-Type*, entró en el mundo de los arcades laterales de desarrollo lineal a golpes, diseñando una fauna de currelas perversos que se prolongó en dos curiosas y sabrosas versiones para **NES** y **Game Boy**.

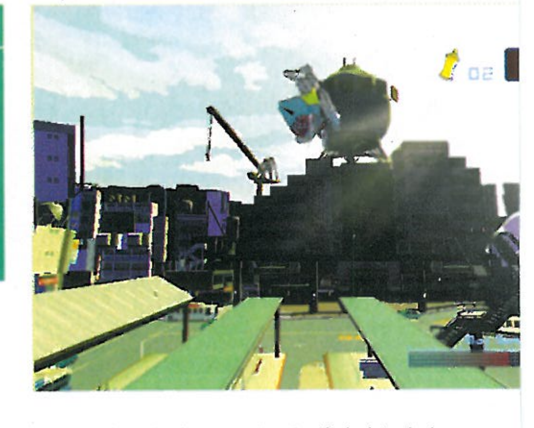
PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR
CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS
Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



PANORÁMICA REFLEXIVA
NO ESTÁ DE MÁS ECHAR UNA OJEADA AL ENTORNO ANTES DE LANZARSE A HACER EL CAFRE_







XBOX

JET SET RADIO FUTURE

_CHAIKO



_PLATAFORMA
XBOX
_AÑO 2002
_COMPAÑÍA
SEGA
_DESARROLLADOR
SMILEBIT
_GÉNERO
CELEBRACIÓN DE LA VIDA

ALIANZAS EXTRAÑAS QUE DAN COMO RESULTADO TÍTULOS INSUPERABLES. PINTADAS QUE HABLAN DE LIBERTAD. VELOCIDAD Y DIVERSIÓN. EN DEFINITIVA: JET SET RADIO FUTURE.

De las cenizas del departamento **AM6** de **Sega** surgió **Smilebit**, una compañía parcialmente independiente que seguía bajo el manto protector de **Sega**, y entre cuyos miembros se podía encontrar también a gente del **Team Andromeda**, responsables de los *Panzer Dragoon* clásicos. **Smilebit** fue la que dio forma a uno de los juegos más sorprendentes a todos los niveles de los que vieron la luz en los estertores del milenio pasado: a finales de 2000 (mediados en Japón) aparecía en **Dreamcast** *Jet Set Radio*. Dicho juego supuso una revolución en el medio sobre todo a nivel estético, al ser pionero en el empleo de una técnica tan popular hoy día como el *cel-shadding*, una forma de texturar los polígonos de toda la vida que les da aspecto de dibujo animado, en lugar de buscar el quimérico fotorrealismo que parecía invadir poco a poco un mercado tecnológicamente incapacitado para ello.

A ***Jet Set Radio*** le vino que ni pintado, visto lo alocado de su propuesta: pintar ***graffitis*** en enormes zonas urbanas demostrando así la superioridad de nuestra banda, moviéndonos sobre unos patines en línea (tan populares en los noventa) capaces de toda clase de acrobacias, siguiendo la estela de la popular saga *Tony Hawk's*, pero añadiendo dosis ingentes de algo que distingue un buen juego de un juego sobresaliente: estilo, estilo a cascoporro. Estilo que abarcaba desde el diseño de los escenarios hasta los intervalos narrativos –no es el típico juego de deporte alternativo: cuenta una buena historia y lo hace con clase-pasando por animaciones y diseños de personaje inimitables, hasta llegar a una banda sonora de excepción. A todos los niveles, ***Jet Set Radio*** había dado una lección de originalidad y buen hacer, con apenas alguna salvedad técnica típica de la época que manchase su expediente (problemas con la cámara, que se solucionaban parcialmente al adquirir experiencia con el juego y su comportamiento). ***Jet Set Radio*** no fue ni mucho menos un éxito comercial, pues lo marciano de su propuesta (jugable y audiovisual) no era apto para paladares mayoritarios, pero sí dejó un poso importante en el medio, y se convirtió en uno de esos escasos títulos que alcanzan el estatus de Juego de Culto, a pesar del declive en el que estaban sumidos **Dreamcast** y **Sega**.

Ya con la última consola de **Sega** fuera de juego y con **Playstation** abdicando a favor de **PS2**, **Sega** y **Microsoft** hicieron manitas y



PINTOR QUE PINTAS CON AMOR EN PRINCIPIO IR POR AHÍ PINTANDO GRAFFITIS NO DEBERÍA SUPONER UN PROBLEMA... EN PRINCIPIO

LA PAREJITA

Microsoft se encontró con una fuerte resistencia por parte de los usuarios japoneses hacia su consola, algo que persiste hoy día con 360 en menor medida. Pero la indiferencia hacia **Xbox** no llegaba únicamente desde los usuarios, ya que las propias compañías niponas ninguneaban a la consola. Los juegos que gigantes como **Capcom** o **Konami** programaron para **Xbox** se cuentan con los dedos de la mano. Por otro lado **Sega** y **Microsoft** ya tenían una buena relación, ya que esta última había desarrollado el sistema operativo de **Dreamcast**, por lo que no tardaron en anunciar su alianza: una placa recreativa basada en **Xbox**, **Chihiro**, para la que se lanzaron juegos como *OutRun 2* o *Virtua Cop 3*, y toda una serie de lanzamientos exclusivos para la consola, como *House of the Dead III* o *Panzer Dragoon Orta*.

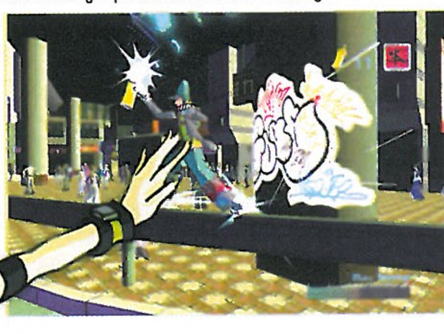








PINTANDO SOBRE LA MARCHA Atrás quedan las pausas para pintar los complejos graffitis en favor de una mayor inmediatez y espectacularidad. Diversión, vaya.



afianzaron una alianza que venía de lejos. Uno de los primeros títulos en ser anunciados fue ***Jet Set Radio Future***, que en Europa fue lanzado a la vez que la consola. Sin llegar a ser por completo una secuela en el sentido estricto, el juego sí conseguía elevar al siguiente nivel la brillante propuesta del original. Construyendo sobre la brillante base previa, nos encontramos de nuevo con un argumento atractivo, y batallas contra bandas rivales y el cuerpo policial de la ciudad.

Aunque tal vez el desarrollo argumental podría haberse llevado algo mejor en esta ocasión, **Smilebit** mejora notablemente un aspecto crucial del juego: el control se simplifica, lo cual tiene un eco notable en el juego, aumentando significativamente la velocidad. Los trucos de patinaje son prácticamente automáticos, y los *graffitis* apenas requieren pulsar un botón. Además se elimina el límite temporal del original y se reduce un tanto la presión policial, que en el algunos momentos podía hacer de *Jet Set Radio* un juego irritante más que divertido.

A pesar de todos esos cambios, ***Jet Set Radio Future*** triunfa sobre el original, siendo más accesible y divertido. Además cuenta con niveles aún mayores, y unos cuantos ejemplos de libro de cómo diseñar un escenario con carácter y que a su vez ayude a mejorar el juego (inolvidable ese Parque Jurásico y su montaña rusa). Al igual que el original, puede resultar un tanto difícil y confuso al principio, pero con un par de horas de práctica y un estudio minucioso de los distintos escenarios, el jugador se descubrirá frente a, tal vez, uno de los diez mejores juegos de la pasada generación.

Al margen de la diversión, el juego habla en un segundo plano, a través de la acción y el desarrollo argumental, de la búsqueda de la libertad y la lucha contra la opresión, de establecer una identidad en un mundo que no hace más que empujar al individuo hacia la uniformidad estética e intelectual. Cosa que, en un mundillo plagado de soldados que salvan galaxias enteras sin cuestionar las órdenes que reciben, supone otro triunfo más.



SWORD OF SODAN

HOMENAJEANDO A NUESTRA EXTINTA Y LEGENDARIA HERMANA BASTARDA MEGASEGA, RECUPERAMOS UNA DE SUS SECCIONES MÁS CELEBRADAS.

Corría el año 1990, y **Electronic Arts** decidió adaptar a la flamante **MegaDrive** dos títulos previamente comercializados en **Amiga**. *Battle Squadron*, un *shooter* vertical con el que acertó de pleno, y ***Sword Of Sodan***, un engendro que nos enseñó a muchos usuarios de **MD** una dura lección: mejor alquilar un juego que desembolsar 8.000 cucas sin probarlo antes.

Me imagino la cara del pobre desgraciado que adquirió semejante ponzoña, viendo sus enormes a la par que penosamente animados personajes. Dotados de unos andares que inspiraron al gran Chiquito de la Calzada, esta pareja infernal recorría niveles de desarrollo horizontal mientras daban cuenta de enemigos dotados con la IA de una centolla comatosa. Los ases de **Innerprise Software** ni siquiera cayeron en la cuenta de que el pad de **MD** tiene tres botones, y no uno como el *joystick* de **Amiga**, así que había que atacar y darse la vuelta, todo con el mismo botón.

La guinda la ponía un insistente pajarito, cuyos cantos (perennes durante toda la fase) inducían a apuñalarse los tímpanos con un bolígrafo. ***Sword Of Sodan*** sí es el infierno hecho juego, y no *Silent Hill*.



GLOBAL
1,9

_GÉNERO **HACK'N SLASH VOMITIVO**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **INNERPRISE SOFTWARE**

TOPS

xtreme

01 **SUPER MARIO GALAXY** (NINTENDO) WII
02 **CALL OF DUTY 4: MW** (ACTIVISION) PS3/XB360
03 **BURNOUT PARADISE** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
04 **ASSASSIN'S CREED** (UBI SOFT) PS3/XBOX 360
05 **HALO 3** (MICROSOFT) XBOX 360
06 **THE ORANGE BOX** (ELECTRONIC ARTS) PS3/XBOX 360
07 **MASS EFFECT** (MICROSOFT) XBOX 360
08 **RATCHET & CLANK: AHLD** (SONY C.E.) PS3
09 **UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE** (SONY C.E.) PS3
10 **KONAMI ARCADE CLASSICS** (KONAMI) DS

GAME

PLAYSTATION 3

01 ASSASSIN'S CREED
02 UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
03 NEED FOR SPEED: PRO STREET
04 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2008

XBOX 360

01 ASSASIN'S CREED
02 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
03 MASS EFFECT
04 NEED FOR SPEED: PRO STREET
05 GUITAR HERO III

WII

01 WII PLAY + WII REMOTE
02 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
03 LINK'S CROSSBOW TRAINING + ZAPPER
04 RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES
05 POKÉMON BATTLE REVOLUTION

PSP

01 WWE SMACKDOWN VS RAW 2008
02 LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
03 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES
04 FIFA 08
05 CRASH: LUCHA DE TITANES

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO COLIN MCRAE: DIRT

Roberto Rodríguez Biempica (MADRID)
Eva Argüelles Rodríguez (ASTURIAS)
Juan C. Fuentes Lamas (MÁLAGA)
David Sánchez Gómez (MADRID)
José Fco. Guaita García (ALICANTE)
Alberto Cuevas Postigo (VIZCAYA)
Alberto Santos García (SEVILLA)
Pablo Lobato Grande (VALLADOLID)
Jesús Pérez Martínez (BURGOS)
Guillermo Villasán Rueda (BADAJOZ)
Juan Fco. Izquierdo Heras (S. C. TENERIFE)
Juan R. Álvarez Sayago (BADAJOZ)
Juan J. Rodríguez Martínez ((ALICANTE)
Ricard Campeny Solá (BARCELONA)
Carlos J. Gutiérrez Viñuelas (ASTURIAS)
Alfonso Salgado Santiago (PALENCIA)
Brahim Ragala Rodríguez (MÁLAGA)
Juan Fco. Bonet Torres (TENERIFE)
José Mª. Quintana Marrufo (BARCELONA)
Carlos Uría Sánchez (MADRID)

CONCURSO THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

GANADORES DE 1 CONSOLA Y 1 JUEGO:

Antonio Tomás García (CÁCERES)
Manuel Rodríguez Alonso (GRANADA)
Vicente J. Gómez Terroba (MÁLAGA)

GANADORES DE 1 JUEGO:

Oscar Souto del Castillo (LUGO)
Neftali Delgado Ruiz (BARCELONA)
Luciano López Cáceres (MADRID)
Javier Nieto Jiménez (MADRID)
Oscar Villén Montón (VALENCIA)
Javier Sardón Turiño (VIZCAYA)
José Fco. Terrones García (BARCELONA)
Eduardo García Pérez (MADRID)
María José Martín Gutiérrez (BARCELONA)
David Martínez Serrano (VALENCIA)
Javier Rius Espinos (CASTELLÓN)
Fco. Javier Morilla Gómez (GERONA
Jorge López Tovar (GRANADA)
Joaquín Sancho García (TARRAGONA)
Antonio Cuenca Roldán (MÁLAGA)
R. Jesús Abellá Fernández (MURCIA)
Javier Oliver Costa (MÁLAGA)
Jesús J. Zapata Zapata (BARCELONA)
Jesús Ruiz Arránz (SEGOVIA)
Enrique Sánchez López (BARCELONA)
Juan C. Fuentes Lamas (MÁLAGA)
Pablo de Tuero Herrero (MADRID)


GRUPO ZETA
PlayStation®
Revista Oficial - España
¡NO TE LO PIERDAS!
CON EL NÚMERO DE ENERO, UNA FUNDA PARA TU PSP
PlayStation®
Revista Oficial - España
PlayStation 2 | PSP | PLAYSTATION 3
PlayStation®
¡YA LOS HEMOS PROBADO!
BOMBAZOS DE 2008
DEVIL MAY CRY 4
BURNOUT PARADISE
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
GTA IV
¡Y 25 TÍTULOS MÁS!
REPORTAJE ESPECIAL LA SAGA SYPHON FILTER AL COMPLETO
¡CONCURSOS!
REGALAMOS 40 FIFA 08, 20 JACKASS, 20 SEGA RALLY, MONOPATINES, CAMISETAS...
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW - BLACKSITE
TIMESHIFT - MEDAL OF HONOR HEROES 2
3 GUÍAS COMPLETAS
GUÍA PASO A PASO PARA ENCONTRAR EL DORADO
DESCUBRE DÓNDE ESTÁN TODOS LOS TESOROS DEL JUEGO
SOLUCIÓN PARA CADA UNO DE LOS PUZZLES DE LA AVENTURA
Uncharted
EL TESORO DE DRAKE
PlayStation
48 PÁGINAS
PS3
PSP
ASSASSIN'S CREED
CÓMO ELIMINAR LOS NUEVE OBJETIVOS DEL JUEGO
TÁCTICAS Y CONSEJOS PARA SOBREVIVIR EN LA TERCERA CRUZADA
SILENT HILL ORIGINS
CONDUCE A TRAVIS SANO Y SALVO HASTA EL FINAL DEL JUEGO
ESTRATEGIAS PARA LOS JEFES FINALES Y LOS ENIGMAS
SOLO 3'95 €
REVISTA + GUÍAS + FUNDA
¡YA A LA VENTA!
PS3
PS2
PSP
EXPO ZARAGOZA 2008